SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA



¡¡ TRUCOS Y SOLUCIONES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 !!

16 Guías Prácticas

GTA VICE CITY • FINAL FANTASY X
LAS DOS TORRES • METAL GEAR SOLID 2
SILENT HILL 2 • GRAN TURISMO 3
COLIN McRAE RALLY 3 • PRO EVOLUTION SOCCER 2
DEVIL MAY CRY • GRAND THEFT AUTO III
007 NIGHTFIRE • DRAGON BALL Z BUDOKAI
KINGDOM HEARTS • MORTAL KOMBAT V
RE CODE: VERONICA • SSX TRICKY

¡¡ARCHÍVALAS EN LAS CAJAS DE TUS JUEGOS!!

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2

Este mes no te vamos a hablar de nuevos juegos, ni hacer reportajes especiales. Para esta ocasión hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos y que contienen trucos, guías y consejos. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:



1

RECORTA LA FICHA. Separa con cuidado las páginas del suplemento y luego recorta la ficha separando la banda de color. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio.



2

COMPRUEBA EL CORTE. Una vez que tengas la ficha recortada, comprueba que no has dejado filetes de color, y que el corte ha sido recto y preciso. Si es necesario, dale algún retoque.



3

DOBLA POR LA MITAD. Haciendo que coincidan las esquinas, dobla la ficha por la mitad. Cuando veas que el pliegue es correcto, marca bien la doblez para que te quede como un librito.

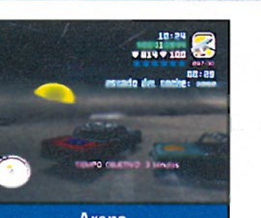


4

ARCHÍVALA EN LA CAJA. Y ya está. Ahora podrás guardarla dentro de la caja del juego, junto al manual, y usarla siempre que juegues, sin tener que buscar los trucos o estrategias en la revista.

Fábrica de helados

Astillero


Arena

Pruebas de conducción

Prueba de moto

→FÁBRICA DE HELADOS
Con 20.000$, compra, al Oeste de la ciudad, una fábrica de helados para usarla como tapadera para la venta de droga. Reparte la "nieve" con los camiones de helados de la fábrica. Pero cuidado, pues **a la policía y a la mafia no les gusta** que repartas drogas en sus distritos y no dudarán en dispararte si te descubren. Si el ambiente se caldea ve a otro distrito para ahorrarte líos. **Dependiendo del sitio** donde repartas obtendrás **más o menos dinero** por cada compra. Toma nota:
Aeropuerto: 12 $/paquete.
Isla Starfish: 18 $/paquete.
Isla Prawn: 14 $/paquete.
Little Havana: 8 $/paquete.
Little Haiti: 8 $/paquete.
Otros distritos: 10 $/paquete.

→ASTILLERO
En el **puerto del sur-oeste** puedes comprar, por **10.000$** un **astillero**, en el que **disputar carreras de contrarreloj con lanchas**. Hay dos modelos de embarcación para competir en cada ocasión:
Squallo: rápida pero no manejable.
Jetmax Cubano: dócil en su manejo, pero muy lenta.

Cada vez que consigas completar la crono, **tu astillero generará unos ingresos de 1.000$** (que, no olvides, deberás recaudar a diario para no perderlos), **además de un plus de 1.000$ extra** cada vez que consigas finalizar la carrera.

→ARENA
Al noroeste de la ciudad hay un **estadio** donde **puedes disputar unas carreras para ganar dinero**. Para acceder a ellas, **ve a la entrada a partir de las 20:00**. Cada día hay pruebas distitas:
1- Bloodring: En una plaza, multitud de coches a castañazo limpio. **Evita las colisiones**, pues tu objetivo es **"recaudar" 2 minutos de tiempo pasando por los checkpoint** antes de que la cuenta atrás se agote. Evita los vuelcos, conduce por el lateral y evita los atascos de coches. **Obtendrás 1.000$ por ganar y 100$ por cada coche que destroces** (puedes utilizar la Uzi).
2- Hotring: 12 vueltas en un circuito oval contra otros 18 coches de gran potencia. Para ganar, **permanece distanciado de tus contrincantes al principio** de la carrera para no chocarte con el pelotón e ir poco a poco adelantando, mientras los demás participantes se estrellan. Cuando veas un accidente delante tuyo, aminora la marcha y esquívalo para no perder el control. **Evita entrar a boxes** para no perder tiempo. **Si llegas el primero** recibirás **5.000$**; **1.500$** por acabar en **segunda posición** y **500$** si quedas **tercero**.
3- Dirtring: Con una moto Sánchez, **completa un recorrido de trial mientras atraviesas 27 puntos de control** en el menor tiempo posible. No te distraigas y conduce con la suficiente precaución para evitar caídas. Conseguirás **50.000$** si lo haces en **menos de 5 minutos**, **10.000$** si tardas **entre 5 y 10 minutos** ó **5.000$** si tardas **más de 10 minutos** en superar la prueba.

→MISIONES RC
En la ciudad, hay **tres camionetas** que te servirán para **dirigir por control remoto** coches, avionetas y helicóptero de juguete, en carreras contra otros coches o en pruebas contrarreloj con checkpoints. Eso sí, sólo obtendrás **100$ por victoria**. Y cada vez que superes tu propia marca serás recompensado con otros **100$**.

→PRUEBAS TODO TERRENO
En un **descampado** cerca del estadio, hay un **circuito** en el que correr **dos pruebas cronometradas**. Para participar, usa la moto Sánchez o el Jeep que encontrarás a tu disposición en el comienzo del circuito. Junto a ti **correrán unos matones** que intentarán por todos los medios emperorar tu tiempo, así que deshazte de ellos cuanto antes y corre fijándote solo en el crono. Cada vez que hagas un buen tiempo, obtendrás **100 $ de bonificación** como recompensa.

→MISIONES DE HELICÓPTERO
Tras completar **"Borrar"** y **"Punto G"** verás en algunos tejados unos **helicópteros ligeros**. Móntate en uno y completa unas **carreras contrarreloj** a lo largo y ancho de la ciudad, atravesando unos **checkpoints**. Cada vez que completes el recorrido, obtendrás **100$** y, además, podrás disponer de estos helicópteros para moverte por la ciudad cuando quieras.

→PRUEBAS DE CONDUCCIÓN
En el **tejado** de un edificio del sureste de la ciudad hay un **coche** que te servirá para **completar una carrera contrarreloj**. Si llegas hasta el final saltando de edificio en edificio, usando las rampas, obtendrás **200$ de bonificación**.

→PRUEBA DE MOTO
Demuestra tus dotes como piloto de motos deportivas en esta **contrarreloj**. Circula rápido y **controla los saltos por las rampas para obtener 1.000$** al final. Cada vez que superes tu récord, la bonificación se incrementará en otros **1.000$**.

TRUCOS

Introduce estos trucos durante la partida y pasa un buen rato viendo qué sucede en la ciudad. Pero cuidado, varios no se pueden desactivar sin reiniciar.

CHALECO ANTIBALAS
• R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

ARMAS
• R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
• R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
• R2, R2, R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

LAS MUJERES TE ADORAN
●, ✖, L1, L1, R2, ✖, ✖, ●, ▲

SALUD
• R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

REDUCIR DOS ESTRELLAS DE PERSECUCIÓN
• R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

LOS PEATONES ARMADOS
• R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓

MUJERES VESTIDAS CON BIKINIS Y ARMAS
→, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, L1, ✖

LOS CIUDADANOS TE ODIAN
↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2

AUMENTO DE DOS GRADOS DE PERSECUCIÓN
• R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →

SUICIDIO
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1

DISFRACES
• Pantalones rojos: →, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →
• Candy Suxxx: ●, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ✖, L2
• Ken Rosenberg: →, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ✖, R1
• Lance Vance: ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, L1
• Love fist 1: ↓, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖
• Mercedes: R1, L1, ↑, L1, →, R1, ↑, ●, ▲
• Phil Cassady: →, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ●
• Ricardo Díaz: L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2
• Sonny Forelli: ●, L1, ●, L2, ←, ✖, R1, L1, ✖, ✖

EXPLOSIÓN DE COCHES
• R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1

COCHES INSTANTÁNEOS
• Bloodring Banger: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2
• Bloodring Banger Race: ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←
• Carrito de golf: ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖
• Hotring Racer 1: R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1
• Limusina Love Fist: R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →
• Tanque: ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲
• Romero´s Hearse: ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →
• Sabre Turbo: →, L2, ↓, L2, L2, ✖, R1, L1, ●, ←
• Camión de basura: ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →

CONSEGUIR QUE LOS COCHES FLOTEN
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2

COCHES QUE DESPEGAN
→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1

Misiones RC

Pruebas todo terreno

Misiones de helicóptero

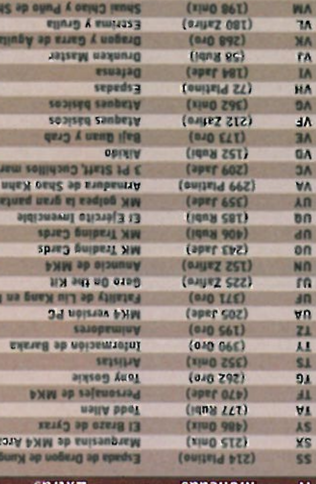
Mortal Kombat
Deadly Alliance

El juego de lucha más salvaje es también el que alberga más secretos. Nos hemos atrevido a entrar en su Kripta para abrir algunas de tumbas más importantes y revelarte sus contenidos.

FATALITIES

Cuando has vencido definitivamente a un contrincante y en la pantalla aparecerá el mensaje "Finish Him!". Es el momento de realizar los legendarios Fatalities. Dispones de unos cuantos segundos para ejecutarlos (tiempo más que suficiente), y son efectivos a cualquier distancia del rival. Cada luchador tiene uno de estos golpes especiales, a cual más brutal. Si quieres ponerlos en práctica, son los siguientes:


Bo Rai Cho: ←, ←, ←, ↓, ●
Drahmin: ←, →, →, ↓, ✖
Hsu Hao: →, ←, ↓, ↓, ▲
Johnny Cage: ←, →, →, ↓, ▲
Kenshi: →, ←, →, ↓, ✖
Cyrax: →, →, ↑, ▲
Frost: →, ←, ↑, ↓, ■
Jax Briggs: ↓, →, →, ↓, ▲
Kano: →, ↑, ↑, ↓, ■
Kitana: ↓, ↑, →, →, ▲
Kung Lao: ↓, ↑, ←, ✖
Nitara: ↑, ↑, →, ■
Reptile: ↑, ↑, ↑, →, ✖
Sonya Blade: ←, →, →, ↓, ▲
Sub-Zero: ←, →, →, ↓, ✖
Li Mei: →, →, ↓, →, ●
Quan Chi: ←, ←, →, ←, ✖
Scorpion: ←, ←, ↓, ←, ●
Mavado: ←, ←, ↑, ↑, ■
Raiden: ←, →, →, →, ✖
Shang Tsung: ↑, ↓, ↑, ↓, ▲



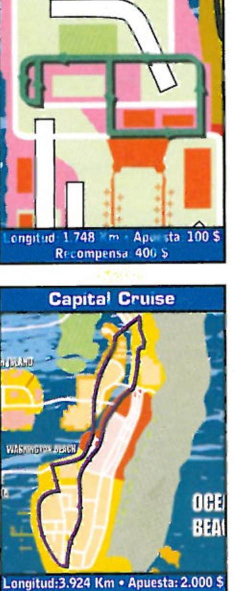
Nº	Monedas	Extras	Nº	Monedas	Extras
LR	(176 Oro)	Diseño para la portada de MK4	SS	(214 Platino)	Espada de Dragon de Kung Lao
LS	(157 Zafiro)	Diseño para la portada de MK4	SX	(215 Onix)	Marquesina de MK4 Arcade
LT	(105 Onix)	Diseño del logo de MK4	SY	(486 Onix)	El Brazo de Cyrax
LU	(170 Jade)	Diseño para la portada de MK4	TA	(177 Rubí)	Todd Allen
LV	(140 Rubí)	Diseño para la portada de MK4	TF	(470 Jade)	Personajes de MK4
LW	(332 Oro)	Midway Creative Media	TG	(262 Oro)	Tony Goskie
LY	(160 Zafiro)	MK4 Scorpion Vs. Raiden	TS	(352 Onix)	Artistas
MB	(188 Oro)	Mike Boon	TY	(390 Oro)	Información de Baraka
MD	(80 Onix)	Herramientas y tecnología	TZ	(195 Oro)	Animadores
ME	(237 Jade)	Anuncio de MK Deadly Alliance	UA	(205 Jade)	MK4 versión PC
MG	(134 Platino)	MK4 Road Tour	UF	(371 Oro)	Fatality de Liu Kang en MK4
MH	(83 Oro)	MK4 Road Tour	UJ	(225 Zafiro)	Goro On the Kit
MI	(96 Oro)	MK4 Road Tour	UN	(152 Zafiro)	Anuncio de MK4
MK	(188 Platino)	Recreativa de MK3	UO	(243 Jade)	MK Trading Cards
MP	(314 Oro)	Diseño de MK Basketball	UP	(406 Rubí)	MK Trading Cards
MT	(227 Oro)	Mike Taran	UQ	(185 Rubí)	El Ejército Invencible
MZ	(383 Zafiro)	Asesino a sueldo	UY	(359 Jade)	MK golpea la gran pantalla
NC	(275 Platino)	Nigel Casey	VA	(299 Platino)	Armadura de Shao Kahn
NJ	(326 Oro)	Maletín para el almuerzo MK	VC	(209 Jade)	3 Pi Staff, Cuchillos mariposa
NO	(426 Jade)	El Casco de Kabal	VD	(152 Rubí)	Aikido
NP	(525 Platino)	MK3 Scorpion vs. Jade	VE	(173 Oro)	Baji Quan y Crab
NS	(270 Rubí)	Nick Shin	VF	(212 Zafiro)	Ataques básicos
NT	(275 Oro)	Artice en frasco	VG	(362 Onix)	Ataques básicos
NV	(290 Oro)	Ojos de cristal de Kenshi	VH	(72 Platino)	Espadas
NX	(365 Zafiro)	Piedras maldición	VI	(184 Jade)	Defensa
NY	(281 Zafiro)	Brian Lebanon	VJ	(58 Rubí)	Drunken Master
OI	(263 Jade)	Midway Movie Group	VK	(268 Oro)	Dragon y Garra de Aguila
OO	(274 Onix)	Dulces Mortales	VL	(180 Zafiro)	Esgrima y Grulla
OQ	(95 Zafiro)	Diseños de Logo de MK4	VM	(198 Onix)	Shuai Chiao y Puño de Shaolin
OR	(450 Platino)	Allan Villani	VN	(86 Platino)	Hapkido y Nan Chuan
OU	(338 Rubí)	Vuelve a la escuela con MK4	VO	(247 Jade)	Espadas-gancho y sais
PC	(20 Zafiro)	Raiden secreto en NFL Blitz	VP	(356 Rubí)	Hung Gar y Jujutsu
PF	(343 Rubí)	Involución de Reptile	VQ	(241 Oro)	Jojutsu
PG	(442 Rubí)	Paulo Garcia	VR	(174 Zafiro)	Judo
PP	(516 Zafiro)	Marchas MK	VS	(219 Onix)	Varas Kali y Nunchaku
PS	(294 Jade)	El hobby de Maloch	VT	(405 Platino)	Kama y Katara
PX	(493 Onix)	Estatuilla de Goro	VU	(180 Jade)	Karate
PY	(316 Rubí)	MK Mythologies en bastidores	VV	(172 Rubí)	Long Fist y Muay Thai
QA	(142 Zafiro)	Control de calidad: Chicago	VW	(162 Oro)	Modelos de Motion Capture
QF	(311 Rubí)	Gorros y camisetas de MK4	VX	(248 Zafiro)	Pi Gua y Jeet Kune Do
QL	(488 Zafiro)	Arte promocional de MK3	VY	(35 Onix)	Mantis Lorena, Lui He Ba Fa
QM	(64 Jade)	Personajes de MK 1	VZ	(223 Platino)	Sambo
QO	(1616 Oro)	Dibujos de los fans 1 de 5	WA	(194 Jade)	Escorpión
QP	(1224 Jade)	Dibujos de los fans 2 de 5	WB	(242 Rubí)	Tai Chi
QQ	(950 Rubí)	Dibujos de los fans 3 de 5	WC	(156 Oro)	Tae Kwon Do
QR	(512 Zafiro)	Dibujos de los fans 3 de 5	WD	(186 Zafiro)	Tonfa
QS	(825 Onix)	Dibujos de los fans 4 de 5	WE	(186 Onix)	Tong Bei y Yuan Yang
QT	(50 Onix)	Get Over Here!	WF	(214 Platino)	Wing Chun y Serpiente
QU	(346 Oro)	Diseño del logo de MK4	WG	(186 Jade)	Xiang Yi y Tang Soo Do
QV	(318 Oro)	El pasado de Reptile	WR	(125 Rubí)	MK3 versión doméstica
QW	(233 Rubí)	MK2 Arcade	WX	(315 Oro)	Implante de Hsu Hao
QY	(238 Oro)	MK Deadly Alliance en el E3	XA	(172 Oro)	Foto de The Grid
RB	(253 Platino)	Robert Blom	XF	(265 Oro)	Personajes de MKGold
RC	(272 Rubí)	Midway Creative Media	XI	(457 Platino)	MK3 entre bastidores
RE	(107 Zafiro)	Anuncio de MK3	XP	(436 Oro)	Cartas regalo de MK 4
RJ	(189 Oro)	Anuncios de MK4	XQ	(199 Jade)	Raiden performance audio
RK	(1000 Jade)	Evolución del Kombate	XT	(65 Jade)	Personajes de MK3
RP	(31 Zafiro)	MK 1: Test your Might	XU	(194 Onix)	Mortal Friday
RS	(276 Platino)	Randy Severin	XX	(365 Onix)	MK Memorabilia
RV	(307 Zafiro)	CDs Banda Sonora de MK	YB	(358 Jade)	Ketchup y Mostaza
SB	(291 Jade)	Steve Beran	YD	(412 Oro)	Calzamaya de Mileena
SC	(226 Zafiro)	Shawn Cooper	YI	(197 Oro)	Marquesina del arcade de MK2
SD	(326 Onix)	Control de calidad: San Diego	YQ	(176 Zafiro)	Herramientas y Tecnología
SE	(308 Platino)	Espada Kirishashi	YR	(143 Oro)	MK3 versión doméstica
SF	(138 Jade)	Las Botas de Shang Tsung	YS	(151 Platino)	Las 10 peores salidas de MK4
SJ	(353 Onix)	MK4 Scorpion	YU	(374 Platino)	Comic-Book de MK4
SL	(117 Zafiro)	Herramientas y Tecnología	YW	(376 Oro)	Li Mei: modelo de moda
SM	(56 Jade)	Anuncio de MK Deadly Alliance	ZP	(129 Jade)	Anuncio de MK 1
SO	(2 Zafiro)	Piezas de cartón promocionales	ZS	(381 Zafiro)	MK Home Graphics
SQ	(167 Platino)	Ulcera trueno	ZT	(215 Onix)	Animadores
SR	(342 Rubí)	MK4 Goro Vs. Kage	ZY	(186 Platino)	Los fans hablan

GTA Vice City

No es sencillo sobrevivir en el mundo del hampa, pero más difícil es encontrar las claves para convertirse en el rey de los bajos fondos. Para conseguirlo, sigue todos nuestros consejos.

LOS RETOS

→ CONCESIONARIO DE COCHES
Junto al aeropuerto hay un concesionario que puede ser tuyo por sólo 50.000 $. Desde él, puedes participar en **apuestas** de diversas carreras, contra otros tres pilotos, por toda la ciudad y en las que el ganador se hace con todos los dólares invertidos previamente.
Para ganar este dinero **tienes dos opciones: o hacerte al volante de un buen deportivo** (un Infernus, por ejemplo) y llegar a la meta antes que los otros, **o usar el lanzacohetes en la parrilla de salida** para deshacerte de ellos y correr tranquilamente tú solito (...)
Esta última técnica no es del todo segura, pues puede ocurrir que la explosión no sea del todo fuerte y que no afecte a todos los competidores, los cuales iniciarán la carrera antes que tú, perdiendo un tiempo precioso por ello.



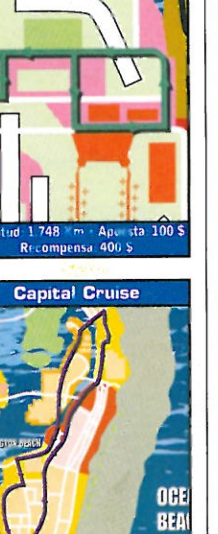
Longitud 1.748 Km • Apuesta 100 $ • Recompensa 400 $



Longitud 2.659 Km • Apuesta 500 $ • Recompensa 2.000 $



Longitud 3.1 Km • Apuesta 1.000 $ • Recompensa 4.000 $



Longitud 3.924 Km • Apuesta 2.000 $ • Recompensa 8.000 $



Longitud 4.603 Km • Apuesta 5.000 $ • Recompensa 20.000 $



Longitud 9.721 Km • Apuesta 10.000 $ • Recompensa 40.000 $

CURIOSIDADES

→ JUGAR A LA PELOTA
En la piscina del chalet que hay frente a tu mansión de Starfish Island, hay una **pelota de playa** con la que entretenerte dando **golpes de cabeza** sin que caiga al suelo. Para tener una buena puntuación **guíate por su sombra.**

→ LA LUNA CRECE
De noche, busca con el rifle de francotirador a la Luna, en el suroeste. **Amplía el zoom del arma** y dispara para ver cómo la Luna crece y se encoge milagrosamente. No tiene ninguna relevancia para el juego, pero es divertido.

→ COCHE ANTIBOMBAS
En **"Ángeles Guardianes"** puedes hacerte con un **coche a prueba de bombas.** Para ello, deja que maten a tu jefe en el tiroteo para que la misión falle y **coge su limusina.** Guárdala en uno de tus garajes para usarla cuando necesites un coche duro.

PAQUETES OCULTOS

Distribuidos por toda la ciudad se encuentran **ocultas 100 figuras de oro.** No hace falta que te digamos que, **por cada una que vayas consiguiendo, obtendrás unos cuantos dólares y diversos ítems** de gran utilidad. Echa un vistazo a la tabla de la derecha.

PAQUETES	RECOMPENSA	LUGAR DE ENTREGA
10	Chaleco Antibalas	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
20	Sierra Eléctrica	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
30	Pistola	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
40	Lanzallamas	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
50	Rifle de Francotirador	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
60	Escopeta	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
70	Lanzacohetes	Hotel Ocean View y Mansión de Starfish Island
80	Helicóptero Acuático	Mansion de Starfish Island
90	Tanque	Base militar
100	Helicóptero Militar	Base militar

Paquetes ocultos a nivel del suelo
Paquetes ocultos en altura

DOWNTOWN · PRAWN ISLAND · VICE POINT · LITTLE HAITI · LEAF LINKS · Fort Baxter Air Base · STARFISH ISLAND · WASHINGTON BEACH · LITTLE HAVANA · OCEAN BEACH · Escobar International Airport · Vice Port · LIGHTHOUSE

LA KRIPTA

Este cementerio alberga 676 tumbas y cada una oculta un secreto por el que hay que pagar. Conseguirás las monedas de Zafiro, Jade, Rubí y Oro venciendo combates en los modos Arcade y Konquest. Las de Onix y Platino sólo son accesibles en los minijuegos "Test Your Might" y "Test Your Sight". Te iremos informando de los secretos que ocultan las tumbas más importantes, ordenadas según las galerías de la opción "Kontenidos" del menú.

→ TRUCOS PARA CONSEGUIR MONEDAS
Conecta dos Dual Shock 2 y accede al modo Versus. En la pantalla de selección de personajes carga un perfil distinto para cada jugador y pulsa **R2** en uno de los pads. Aparecerá la pestaña de Apuestas. Ahora pulsa ➔ y oirás un sonido: acabas de seleccionar las monedas de Onix (si pulsas dos veces seleccionarás las de Jade, etc.). Mantén pulsado ⬇ y oirás el contador de monedas. Cuando pare, pulsa **R2** para quitar la pestaña e inicia el combate. El ganador recibirá las monedas apostadas, pero éstas no se le descontarán al perdedor. La apuesta máxima la marca el número de monedas de los jugadores, pero si se alternan las victorias, en pocos combates se pueden almacenar varios miles. Repite el truco las veces que quieras, seleccionando el tipo de monedas.

Trucos

Trucos

GALERÍA DE PERSONAJES

Estas tumbas ocultan ilustraciones e información sobre los luchadores y desbloquean a los personajes inaccesibles en un primer momento. La excepción son Blaze y Mokap: con ellos sólo podrás jugar si acabas las 218 misiones del modo Konquest.
- Para que puedas jugar con Blaze, colócate en la casilla de Raiden en la pantalla de selección de personajes y pulsa ⬆ y ✖.
- Para jugar con Mokap, haz lo mismo en la casilla de Cyrax.

Nº Tumba	Monedas Necesarias	Personaje	Nº Tumba	Monedas Necesarias	Personaje
AC	(424 Platino)	Li Mei	PN	(684 Onix)	Blaze
AU	(463 Oro)	Shang Tsung	QK	(244 Rubí)	Kenshi
CN	(3003 Platino)	Cyrax	SA	(3780 Rubí)	Jax Briggs
DG	(57 Jade)	Sonya Blade	SN	(175 Oro)	Quan Chi
ER	(527 Platino)	Bo Rai Cho	SZ	(322 Zafiro)	Kung Lao
IV	(208 Rubí)	Frost	TI	(4022 Oro)	Nitara
KF	(128 Jade)	Mavado	UR	(6.500 Zafiro)	Drahmin
KI	(2931 Zafiro)	Kitana	UX	(509 Onix)	Scorpion
LL	(3822 Oro)	Reptile	WN	(143 Zafiro)	Sub-Zero
MA	(471 Rubí)	Johnny Cage	WZ	(145 Onix)	Kano
MW	(3317 Jade)	Hsu Hao	XG	(3116 Jade)	Raiden
			YP	(511 Oro)	Mokap

TUMBAS VACÍAS

Nº Tumba	Monedas Necesarias	Personaje	Nº Tumba	Monedas Necesarias	Personaje
DV	(257 Rubí)	Nada	PV	(206 Zafiro)	Nada
DZ	(250 Onix)	Nada	QE	(346 Oro)	Nada
FU	(20 Onix)	Nada	QJ	(49 Rubí)	Nada
JZ	(25 Jade)	Nada	RX	(105 Zafiro)	Nada
KW	(257 Zafiro)	Nada	SP	(63 Oro)	Nada
LX	(147 Platino)	Nada	UU	(1214 Jade)	Nada
MJ	(268 Onix)	Nada	WM	(36 Rubí)	Nada
ND	(212 Zafiro)	Nada	XN	(27 Oro)	Nada
OK	(326 Jade)	Nada	YY	(85 Rubí)	Nada
OS	(166 Onix)	Nada	ZA	(63 Onix)	Nada
			ZN	(145 Zafiro)	Nada

Hay tumbas por las que no... ...merece la pena pagar

LOS EXTRAS

Nº	Monedas	Extras	Nº	Monedas	Extras
AE	(118 Onix)	Paneles de seguridad de la cabina del arcade de MK2	GG	(63 Jade)	Comic-Book, 10 de 41
AI	(277 Onix)	Los tatuajes de Quan Chi	GH	(418 Platino)	Comic-Book, 11 de 41
AL	(287 Rubí)	El Palacio de Shang Tsung	GI	(100 Zafiro)	Comic-Book, 12 de 41
AP	(154 Onix)	Trono de Quan Chi	GJ	(326 de Platino)	Comic-Book, 13 de 41
AX	(337 Oro)	Interior del Santuario de Quan Chi	GK	(379 de Platino)	Comic-Book, 14 de 41
BB	(326 Rubí)	Medallón de Sub-Zero	GL	(128 Rubí)	Comic-Book, 15 de 41
BH	(116 Jade)	Marquesina de Arcade	GM	(555 Onix)	Comic-Book, 16 de 41
BJ	(178 Platino)	Barco Fantasma	GN	(91 Oro)	Comic-Book, 17 de 41
BL	(145 Jade)	Esfera del Portal	GO	(422 Zafiro)	Comic-Book, 18 de 41
BN	(720 Onix)	The Grid: estrellas invitadas	GP	(58 Jade)	Comic-Book, 19 de 41
BO	(305 Platino)	The Grid: Noob Saibot	GQ	(532 Jade)	Comic-Book, 20 de 41
BP	(426 Oro)	The Grid: Ninjas de Mortal Kombat	GR	(599 Onix)	Comic-Book, 21 de 41
BT	(291 Zafiro)	Bebida energética sangrienta	GS	(185 Oro)	Comic-Book, 22 de 41
BU	(336 Platino)	Loción para la piel Reptile	GT	(307 Rubí)	Comic-Book, 23 de 41
BV	(371 Zafiro)	El spot de MK 4 entre bastidores	GU	(134 Zafiro)	Comic-Book, 24 de 41
BW	(329 Onix)	El spot de MK 4 entre bastidores	GV	(507 Platino)	Comic-Book, 25 de 41
BX	(212 Platino)	El spot de MK 4 entre bastidores	GW	(264 Rubí)	Comic-Book, 26 de 41
BY	(183 Oro)	Logo de MK Gold	GX	(88 Onix)	Comic-Book, 27 de 41
BZ	(381 Platino)	MK4 Sonya Vs. Tanya	GY	(351 Platino)	Comic-Book, 28 de 41
CC	(376 Jade)	Libro del Destino	GZ	(575 Rubí)	Comic-Book, 29 de 41
CE	(174 Jade)	Gran Huevo de Dragon	HA	(62 Oro)	Comic-Book, 30 de 41
CO	(192 Rubí)	Cereales de Kano	HB	(626 de Rubí)	Comic-Book, 31 de 41
CP	(172 Rubí)	Carlos Pesina	HC	(215 Onix)	Comic-Book, 32 de 41
CT	(588 Rubí)	Historia de la Libélula	HD	(176 Zafiro)	Comic-Book, 33 de 41
DC	(838 Onix)	MK3: Kung Lao vs. Jax	HE	(478 Jade)	Comic-Book, 34 de 41
DD	(355 Oro)	Sonya Vigilante de la Playa	HF	(203 Onix)	Comic-Book, 35 de 41
DF	(286 Platino)	Dan Forden	HG	(555 Oro)	Comic-Book, 36 de 41
DI	(254 Zafiro)	Quan Chi toca el Saxo	HH	(222 Platino)	Comic-Book, 37 de 41
DP	(224 Jade)	Anuncio de MK2	HI	(225 Jade)	Comic-Book, 38 de 41
DU	(368 Onix)	MK3 entre bastidores	HJ	(637 Onix)	Comic-Book, 39 de 41
EB	(237 Rubí)	Ed Boon	HK	(138 Oro)	Comic-Book, 40 de 41
EE	(1200 Platino)	Mythologies Versión Doméstica	HL	(145 Zafiro)	Comic-Book, 41 de 41
EF	(267 Oro)	Control de calidad: Chicago	HQ	(192 Onix)	Casco de Sektor
EG	(74 Platino)	MK3 Arcade Marquee	HS	(272 Jade)	Herman Sánchez
EI	(512 Zafiro)	Figuras de juguete	HU	(435 Rubí)	MK Pinball
EJ	(547 Jade)	Figuras de juguete	HV	(306 Jade)	Anuncio de MK Gold
EK	(424 Rubí)	Figuras de juguete	HY	(408 Zafiro)	La espada de Kenshi
EL	(434 Platino)	Figuras de juguete	HZ	(526 Onix)	Soulnado de Shang Tsung
EM	(405 Oro)	Figuras de juguete	IA	(37 Rubí)	Logo de MK4
EN	(246 Onix)	Figuras de juguete	IC	(326 Platino)	MK Rock'em Sock'em (juguete)
EO	(289 Zafiro)	Figuras de juguete	ID	(340 Jade)	Taza para el café de Sub-Zero
EP	(166 Jade)	Figuras de juguete	IE	(653 Zafiro)	Pack de 32 pañales para adultos
EQ	(256 Rubí)	Vehículo de las figuras de juguete	IJ	(314 Rubí)	Amuleto de Quan Chi
ES	(167 Platino)	Anuncio de MK3 Ultimate	IP	(257 Onix)	Máscaras de Halloween
EW	(286 Platino)	Armadura pectoral de Quan Chi	IS	(244 Rubí)	La Espada de Sub-Zero
FB	(248 Rubí)	Hace mucho tiempo...	IX	(265 Zafiro)	Productos de MK Deadly Alliance
FC	(310 Zafiro)	El lado sensible de Cyrax	JB	(392 Zafiro)	Programadores
FD	(156 Onix)	Historia del Portal	JG	(272 Jade)	Jon Greenberg
FF	(1199 Oro)	MK 1: Subzero Vs. Scorpion	JI	(266 Jade)	Anuncio de MK4
FI	(262 Platino)	Monedas Deadly Alliance	JN	(252 Jade)	John Nocher
FJ	(179 Rubí)	Cabina del arcade MK3	JO	(161 Onix)	Placa arcade de MK2
FK	(520 Platino)	Aplasta Bichos	JP	(169 Oro)	John Podlasek
FO	(76 Rubí)	Personajes de MK2	JT	(259 Platino)	Las películas de Johnny Cage
FQ	(282 Platino)	Camisetas de MK	JV	(334 Rubí)	John Vogel
FR	(401 Oro)	Ropa Juvenil de MK	JY	(183 Zafiro)	MK4 versión doméstica
FS	(389 Onix)	Sudadera de MK	KD	(342 Jade)	Artistas
FT	(126 Zafiro)	Camisetas de MK	KG	(608 Jade)	Equipaciones del Golf Edenia
FX	(492 Zafiro)	Comic-Book, 1 de 41	KH	(382 Platino)	Lata de calamar
FY	(27 Rubí)	Comic-Book, 2 de 41	KJ	(248 Platino)	Gorras de béisbol de MK
FZ	(136 Onix)	Comic-Book, 3 de 41	KK	(694 Zafiro)	Personajes de MK4
GA	(572 Oro)	Comic-Book, 4 de 41	KM	(350 Jade)	Guías de estrategia de MK
GB	(458 Jade)	Comic-Book, 5 de 41	KQ	(282 Onix)	Alexander Barrentine
GC	(412 Oro)	Comic-Book, 6 de 41	KY	(843 Platino)	MK 1: Cage vs. Kano
GD	(74 Zafiro)	Comic-Book, 7 de 41	LM	(165 Onix)	Luis Mangubat
GE	(277 Rubí)	Comic-Book, 8 de 41	LN	(306 Onix)	Abrillantador
GF	(124 Platino)	Comic-Book, 9 de 41	LO	(329 Onix)	Website de MK Deadly Alliance
			LQ	(477 Zafiro)	Recreativa de MK1: Goro

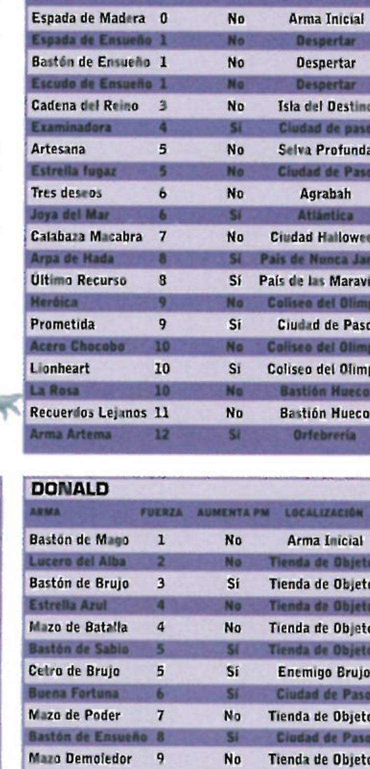
Kingdom Hearts

¿Quieres ayudar a Sora y sus amigos a librar al mundo Disney de la amenaza de los "Sincorazón"? Entonces a lo mejor necesitas algunos consejos que te faciliten las cosas. Apúntate éstos, que seguro que te vienen bien.

- **Guijarro Vital:** Réquiem Verde, Seta Blanca.
- **Guijarro Claro:** Sombra, Seta.
- **Guijarro Bravo:** Soldado, Grandullón, Seta Blanca.
- **Guijarro Fuerte:** Primate Y, Primate X, Seta Blanca.
- **Piedra Clara:** Osado Caballero, Gárgola, Seta Blanca.
- **Piedra Fuerte:** Pirata, Pirata volador, Barco de Guerra, Seta Blanca.
- **Piedra Ígnea:** Bandido, Bandido Obeso, Seta Blanca.
- **Piedra Fría:** Neón Marino, Neón Gigante, Seta Blanca.
- **Piedra Rayo:** Helinauta, Acuatanque, Seta Blanca.
- **Piedra Vital:** Fantasma Farol, Seta Blanca.
- **Cristal Claro:** Bola Oscura, Sombra Sora.
- **Cristal Denso:** Dragón.
- **Cristal Puro:** Brujo.
- **Cristal Vital:** Defensor.
- **Gota Pletórica:** Seta Blanca, Hongo Negro, Trufa Rara.
- **Viento Recio:** Invisible, Estrella Angelical.
- **Trozo de Mitrilo:** Cofres, Araña tinaja, Araña Barril.
- **Mitrilo:** Cofres, Bégimo, Estrella Angelical.
- **Orichalcum:** Cofres, Invisible.

ARMAS

Tener un absoluto control sobre las armas de todos los personajes será imprescindible para llegar al final del juego con éxito. Y es que no te puede bastar tener el arma del principio del juego y esperar que todo vaya bien en los distintos combates a los que te tienes que enfrentar. Las armas no se mejoran como en otros juegos de rol, las consigues al superar distintos retos o las compras en las tiendas de objetos, al igual que los accesorios. Cada arma tiene funciones específicas; algunas serán mejores para los ataques cuerpo a cuerpo; otras para los ataques mágicos. Dependiendo de los enemigos a los que te enfrentes te convendrá un arma u otra; por eso es mejor tener una gran variedad donde escoger. En esta miniguía realizaremos una tabla con las armas disponibles en el juego y sus distintas características.



SORA

ARMA	FUERZA	AUMENTA PM	LOCALIZACIÓN
Espada de Madera	0	No	Arma Inicial
Espada de Ensueño	1	No	Despertar
Bastón de Ensueño	1	No	Despertar
Escudo de Ensueño	1	No	Despertar
Cadena del Reino	3	No	Isla del Destino
Examinadora	4	Sí	Ciudad de paso
Artesana	5	No	Selva Profunda
Estrella fugaz	5	No	Ciudad de Paso
Tres deseos	6	No	Agrabah
Joya del Mar	6	Sí	Atlántica
Calabaza Macabra	7	No	Ciudad Halloween
Arpa de Hada	8	Sí	País de Nunca Jamás
Último Recurso	8	Sí	País de las Maravillas
Heróica	9	No	Coliseo del Olimpo
Prometida	9	Sí	Ciudad de Paso
Acero Chocobo	10	No	Coliseo del Olimpo
Lionheart	10	Sí	Coliseo del Olimpo
La Rosa	10	No	Bastión Hueco
Recuerdos Lejanos	11	No	Bastión Hueco
Arma Artema	12	Sí	Orfebrería

GOOFI

ARMA	FUERZA	AUMENTA PM	LOCALIZACIÓN
Escudo Leal	1	No	Arma Inicial
Escudo Sólido	1	No	Tienda de Objetos
Destructor	3	No	Tienda de Objetos
Escudo de Gólem	3	No	Tienda de Objetos
Cadena de Mitrilo	4	No	Tienda de Objetos
Adamantino	5	No	Tienda de Objetos
Escudo de Platino	6	No	Tienda de Objetos
Escudo de Ensueño	6	Sí	Ciudad de Paso
Puño de Gigas	7	No	Tienda de Objetos
Escudo de Genji	8	No	Coliseo del Olimpo
Escudo Hércules	9	No	Coliseo del Olimpo
Defensor	10	Sí	Enemigo Defensor
Viva el Rey	10	Sí	Coliseo del Olimpo

DONALD

ARMA	FUERZA	AUMENTA PM	LOCALIZACIÓN
Bastón de Mago	1	No	Arma Inicial
Lucero del Alba	2	No	Tienda de Objetos
Bastón de Brujo	3	Sí	Tienda de Objetos
Estrella Azul	4	No	Tienda de Objetos
Mazo de Batalla	4	No	Tienda de Objetos
Bastón de Sabio	5	Sí	Tienda de Objetos
Cetro de Brujo	5	Sí	Enemigo Brujo
Buena Fortuna	6	Sí	Ciudad de Paso
Mazo de Poder	7	No	Tienda de Objetos
Bastón de Ensueño	8	Sí	Ciudad de Paso
Mazo Demoledor	9	No	Tienda de Objetos
Mazo Letal	9	No	Coliseo del Olimpo
Viva la Reina	9	Sí	Coliseo del Olimpo

PRIMERA ELECCIÓN

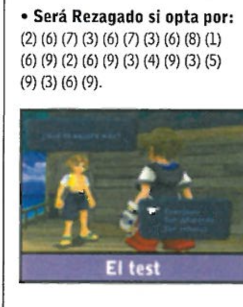
Dependiendo de las elecciones que hagas en el mundo de Blancanieves, las habilidades del protagonista con el arma serán distintas, así como la Fuerza, la Defensa, los Puntos de Habilidad o los Puntos Mágicos. Ahora te explicamos las posibles combinaciones de armas de Ensueño y los cambios de las estadísticas:

- **1° Espada y 2° Bastón:** 2 PM, 1 PH, 5 FUE, 2 DEF.
- **1° Espada y 2° Escudo:** 2 PM, 3 PH, 5 FUE, 1 DEF.
- **1° Bastón y 2° Espada:** 3 PM, 3 PH, 2 FUE, 3 DEF.
- **1° Bastón y 2° Escudo:** 3 PM, 3 PH, 4 FUE, 1 DEF.
- **1° Escudo y 2° Espada:** 2 PM, 3 PH, 3 FUE, 4 DEF.
- **1° Escudo y 2° Bastón:** 2 PM, 1 PH, 4 FUE, 4 DEF.

EL TEST

Las preguntas que te realizarán los personajes de *Final Fantasy* determinarán la velocidad en la que Sora aumentará de Puntos de Experiencia, en función de si lo calificas como Rezagado, Normal o Dotado. Aquí tienes preguntas y respuestas:

- **Tidus.** Qué te asusta más: envejecer (1), ser diferente (2), ser indeciso (3).
- **Wakka.** Qué es más importante: ser el número uno (4), la amistad (5), mis posesiones valiosas (6).
- **Selphie.** Qué quieres en la vida: ver lo que nadie ha visto (7), saber cómo es el mundo (8), ser fuerte (9). Ésta es la correlación de respuestas correctas y su orden:
- **Dotado si opta por:** (1) (4) (7) (1) (5) (7) (1) (4) (8) (1) (4) (9) (1) (6) (7) (2) (4) (7) (3) (4) (7).
- **Normal si opta por:** (2) (5) (7) (3) (5) (7) (1) (5) (8) (1) (5) (9) (1) (6) (8) (2) (4) (8) (2) (4) (9) (2) (5) (8) (2) (5) (9) (2) (6) (8), (3) (4) (8) (3) (5) (8).
- **Será Rezagado si opta por:** (2) (6) (7) (3) (6) (7) (3) (6) (8) (1) (6) (9) (2) (6) (9) (3) (4) (9) (3) (5) (9) (3) (6) (9).


El test

BÚSQUEDAS PARALELAS

→ LOS 99 DÁLMATAS

En Ciudad de Paso está la Mansión de los Dálmatas: los cachorros han desaparecido y debes encontrarlos. Los 99 cachorros están escondidos en cofres, de tres en tres. Cuando recojas una buena cantidad, vuelve a la Mansión a coger estos premios:

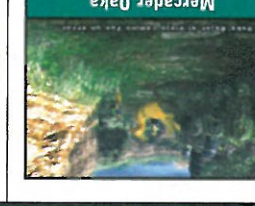
- **12 cachorros:** Gumi Cura ++.
- **21 cachorros:** Gumi Piro ++.
- **30 cachorros:** Gumi Electro +.
- **42 cachorros:** Trozo de Mitrilo.
- **60 cachorros:** 1 Omnielixir.
- **51 cachorros:** 1 Hoja arrancada y 1 Mitrilo.
- **72 cachorros:** 1 Orichalcum.
- **81 cachorros:** 1 Gumi Artema.
- **90 cachorros:** 1 Cinta.
- **99 cachorros:** el poder del viento y bloques Gumi.

→ LAS MARCAS TRÍO

Las marcas Trío están esparcidas en distintos mundos de ensueño. En total hay 46 de cinco colores y se activan cuando todo el grupo aprenda a utilizarlas. Sólo aparecerán disponibles en el menú si estás con Goofy y Donald. Si aprendes a activarlos recibirás muchos premios y objetos.

- **Activar los Tríos Azules:** derrota a Armadura en Ciudad de Paso.
- **Activar los Tríos Rojos:** sella la cerradura en Selva Profunda.
- **Activar los Tríos Verdes:** sella la cerradura de Agrabah.
- **Activar los Tríos Amarillos:** gana la Copa Hércules en el Coliseo.
- **Activar el Trío Blanco:** derrota a Riku en Bastión Hueco.

EL MERCADER OAKA


Mercader Oaka


Mercader Oaka


Mercader Oaka



A lo largo del juego podremos ayudar a un pobre comerciante "prestándole" dinero. Según la cantidad, Oaka nos ofrecerá en el futuro objetos importantes, armas difíciles de encontrar y objetos comunes a un precio más barato. Las primeras veces no nos ofrecerá nada; más adelante tendrá precios desorbitados y al final podremos disfrutar de una práctica y económica tienda ambulante. Para ello **tendrás que prestarle entre 1 y 10.000 Guiles**, eso sí, a plazos. Oaka aparecerá en estos lugares:

- En el ferry Liki, junto al punto de salvar.
- En el ferry Winno, en uno de los pasillos de la cubierta inferior.
- En Luca, al lado de los muelles a la salida del estadio de blitzbol.
- En el Viejo Camino de Mihen, al lado del punto para salvar.
- En la Senda de las Rocas Hongo, al principio del camino.
- En la Senda de Rocas Hongo, junto a la entrada del Puesto de Comando.
- En la Orilla Sur del río de la Luna, cerca del embarcadero del Shupaf.
- En el Shupaf Norte, junto las escaleras.
- En la Tienda de objetos de Guadosalam.
- Al Norte del Bosque de Macalania, cerca del punto para salvar.
- Antes de llegar al Monte Gagazet a la entrada del Templo del Orador Robado.
- Al entrar en el Lago de Macalania.
- En la sala principal del Templo de Macalania.
- En el Gran Puente de Bevelle tras el reencuentro de todos los personajes.
- Wantz, el hermano de Oaka, en el Monte Gagazet.

LA INVOCADORA BELGEMINE

La invocadora Belgemine aparecerá en distintos lugares y **siempre retará a Yuna a un combate entre Eones**. Si aceptas y ganas te obsequiará con objetos importantes para entrenar y fortalecer a los Eones. Aparece en:

- El Camino de Mihen.
- El Camino desde el Templo de Djose al Río de la Luna.
- La Llanura de la Calma.

Una vez te encuentres con ella en la Llanura de la Calma y la ganes, te citará en el Templo oculto de Remiem. Para llegar, tendrás que conseguir un chocobo y dirigirte a la zona del sur de la Llanura, por el camino de la izquierda, hasta llegar a una **pluma de chocobo** tirada en el suelo. Al investigar la pluma, el chocobo te llevará a una zona secreta de la Llanura de la Calma. Sigue el camino para llegar hasta el Templo y encontrarte con Belgemine. Lo mejor es que vengas cuando tengas todos los Eones ocultos, incluida la invocación oculta del Templo. Gana a todos sus Eones y, aparte de darte objetos importantes, podrás enviarla al Etéreo.

LOS EONES OCULTOS

Aparte de los eones que conseguirás normalmente en los Templos, podrás obtener **tres invocaciones** más que se encuentran ocultas en distintas zonas de Spira. Para llegar hasta ellas tendrás que realizar distintas tareas de búsqueda, que ahora te explicaremos.

- **Yojimbo:** Cuando te dirijas al Monte Gagazet, a la derecha de la entrada encontrarás un camino que te llevará a la **Cueva del Orador Robado**. Entra en ella y avanza hasta el final para encontrarte con una invocadora fantasma. Tendrás que derrotarla antes de poder seguir avanzando en busca del Eón. Cuando llegues a una plataforma con el símbolo de Yevon, escoge la dirección superior para llegar a la cámara del orador. Tendrás que tener una buena reserva de Guiles para poder contratar sus servicios. De cualquier forma regatea un poco para que te salga más barato. Cuando lo tengas, tendrás que pagar por sus servicios cada vez que lo invoques. En la cueva también encontrarás cofres con objetos necesarios, de modo que investiga cada rincón.
- **Ánima:** Tendrás que llegar hasta el Templo de Baaj, y para ello tendrás que introducir las coordenadas exactas en el menú del Barco Volador: **Coordenada X: entre 11 - 16; Coordenada Y: entre 57 - 63.** Dirígete hacia allí y sumérgete en el agua. Al nadar un poco te tocará enfrentarte con el enemigo del que huyó Tidus al principio. Será un enemigo duro de pelar, pero a estas alturas, no deberías tener demasiados problemas. Eso sí, procura que al darle el golpe final, ninguno de los miembros del equipo se encuentre en el interior del bicho, ya que el contraataque será más potente.

Cuando lo hayas derrotado, entra en las ruinas y avanza hasta el final. Llegarás a una **sala con seis estatuas** las cuales se activarán cuando te acerques; lo harán todas menos una, la que corresponde al tesoro oculto del recinto de la prueba de Zanarkand. Tendrás que dirigirte ahora hacia allí para poder conseguir el tesoro oculto.

Con el barco volador llegarás rápidamente y para conseguir el cofre tendrás que resolver los puzzles pero esta vez accionando todas las **baldosas blancas**. Una vez lo hayas conseguido, vuelve al Templo de Baaj, acciona las seis estatuas y recoge a tu Eón.

- **Hermanas Magus:**

Para conseguir este Eón **necesitas dos objetos importantes: una Corona de Pimpollos y una Corona de Flores.** Para conseguir la Corona de Pimpollos necesitarás capturar a todas las criaturas del Monte Gagazet, y llevarlas a la zona de entrenamiento de la Llanura de la Calma. Para obtener la Corona de Flores, lucha con Belgemine en el Templo de Remiem y vence a unos cuantos eones hasta que te la dé como premio. Con estos dos objetos, dirígete a la puerta luminosa que hay en el Templo de Remiem, detrás de Belgemine. Con todas las invocaciones en tu poder, habla con Belgemine y pelea con los eones que falten para poder enviarla al Etéreo.

LOS MINIJUEGOS

Cuando tengas el Barco Volador, podrás terminar de realizar algunas **tareas opcionales** que te llevarán un poco más de tiempo. A continuación te diremos dónde puedes dirigirte.

- **Las Mariposas:** puedes ir al **Bosque Macalania** y regresar a las dos zonas donde aparecían las mariposas irisadas. Si las coges todas en el tiempo fijado obtendrás objetos muy interesantes, aunque no será fácil. Si tocas una mariposa roja tendrás que luchar y ya no te dará tiempo.
- **Los chocobos:** en la **Llanura de la Calma** podrás encontrar a la entrenadora de chocobos, que te permitirá montar en chocobo siempre que quieras y te obsequiará con uno de los objetos necesarios para las armas definitivas. Para ello tendrás que realizar la carrera, es decir, la última prueba del entrenamiento, de modo que como tiempo récord consigas 0 minutos y 0 segundos. Tendrás que evitar a todos los pájaros y coger el mayor número de globos.
- **La zona de entrenamiento:** en la **Llanura de la Calma** está la zona de entrenamiento de los miembros de la Legión. Para que vuelva a la normalidad, el dueño nos pedirá que capturemos a los monstruos de determinadas regiones. En el menú aparecerán las localizaciones que ya conoces y en interrogante las que no has visitado. Aprovecha que tienes el Barco Volador para ir a estas zonas (incluida Ruinas Omega) y cazar los monstruos. Obtendrás premios muy interesantes y el entrenador realizará creaciones con los bichos de cada zona, permitiéndote luchar con ellos para ganar PH y obtener objetos extraños al robarles, sobornarles o ganarles.
- **Los Cactilios:** en el **desierto de Sanubia**, en el camino de la derecha (el fácil) podrás encontrar, en un entrante a la derecha, un monolito con la figura de un Cactilio. Al investigarlo te darás cuenta de que en el desierto hay diez vigilantes del pueblo de los Cactilios. Y sí, tendrás que encontrarlos para entrar en la zona que has visto cortada por la tormenta de arena.

Según los encuentres tendrás que jugar con ellos al escondite inglés para alcanzarlos y luchar. Tienes tres intentos y si no los superas te darán una Esfera del Perdedor. Lo que tienes que conseguir son las Esferas con los nombres de los vigilantes y colocarlas en el monolito. Te daremos alguna pista para que los encuentres fácilmente: el primero está en el Oasis; el segundo en la zona Este del desierto, detrás de una duna; el tercero aparecerá revisando dos veces uno de los carteles Albhed de la zona Oeste; el cuarto y quinto en las ruinas de la zona centro del desierto; el sexto aparecerá investigando el punto para salvar en la zona Este del desierto; el séptimo atrapado en un cofre en la zona centro; el octavo en uno de los remolinos de arena de la zona Oeste; el noveno en el oasis y después en la cubierta exterior de la nave; y el décimo aparecerá detrás de ti tras colocar las nueve esferas.

Los Minijuegos

Los Minijuegos


Los Minijuegos

Final Fantasy X

Final Fantasy X es el juego más largo, complejo y extenso de toda la saga. Contarte aquí el desarrollo de la aventura es imposible, pero sí podemos ayudarte con las búsquedas paralelas.

LAS ARMAS DE LOS SIETE ASTROS

Antes de empezar a buscar las armas, haz lo siguiente. En el **Templo de Remiem** (llegabas en chocobo), antes de entrar en el camino de la derecha te encontrarás un chocobo dispuesto a entrenar contigo. Si ganas la carrera, al final del circuito, podrás conseguir un **Espejo Empañado**. Vuelve al Bosque de Macalania por el camino que hay desde la Llanura de la Calma. Allí te encontrarás con una mujer que ha perdido a su marido, ayúdala a buscarle. Lo encontrarás en el lugar donde pasaste la noche con todo el equipo antes de dirigirte a la Llanura de la Calma. Habla con él y vuelve a la zona donde estaba la mujer y el niño: ahora habrá desaparecido el niño. Avanza por el camino luminoso de la izquierda hasta que lo encuentres y en el mismo lugar en el que se encuentra, utiliza el Espejo Empañado en la roca. El Espejo Empañado se convertirá en el **Espejo de los Siete Astros** y con él podrás abrir los cofres que contienen las **últimas armas** de los héroes. Pero no sólo esto, cuando tengas las armas y los objetos necesarios para montarlas (el Símbolo y el Emblema), vuelve a este lugar para montarlas. Cada personaje tiene su arma y necesita unos objetos que encontrarás en cofres o realizando alguna prueba. Te ofrecemos el lugar donde se encuentra el arma y su símbolo y emblema correspondientes.

1. Tidus: con el Barco Volador regresa a la Llanura de la Calma y busca en el precipicio Norte un camino secundario de bajada. Utiliza el Espejo Siete Astros en el símbolo del muro y aparecerá el **Arma Artema**. El Símbolo del Sol está en un cofre en el campo de batalla tras derrotar a Yunalesca; y el Emblema del Sol lo obtendrás al ganar la carrera de chocobos contra la entrenadora en un tiempo de 0:00.

2. Yuna: Captura los monstruos que hay en la Llanura de la Calma y llévalos a la zona de entrenamiento. El entrenador te obsequiará con un cofre que sólo podrás abrir con el Espejo Siete Astros para obtener el **Arma Nirvana**. El Símbolo de la Luna está en un cofre en la playa de la Isla de Besaid. El Emblema de la Luna lo obtendrás cuando consigas vencer a todos los Eones de Belgemine en el Templo de Remiem y la envíes al etéreo.

3. Auron: Primero busca el Sable Oxidado antes de entrar en la Caverna del Orador Robado, en un camino a la derecha. Después dirígete al camino de Djose y desde allí accede a la Senda de las Rocas Hongo, avanza por ella hasta que llegues a un entrante a la derecha; verás en el suelo una plataforma, con la que podrás subir a un nivel superior; inspecciona la estatua del soldado y utiliza el Sable Oxidado para revelar un símbolo en la pared; tócalo y el Espejo de Siete Astros te permitirá coger el **Arma Masamune**. El Símbolo de Saturno está en un cofre en el Camino Viejo de Miihen, y el Emblema de Saturno lo conseguirás cuando captures a los 10 monstruos de las regiones de Spira, o 10 especies diferentes.

4. Kimahri: Si capturaste al fantasma Cactilio en al Llanura de los Rayos ahora podrás abrir el cofre cerrado para obtener el **Arma Longinus**. Para encontrar el Símbolo de Júpiter inspecciona las columnas de la izquierda que hay al final del Monte Gagazet, tras la batalla con Neoseymour. El Emblema de Júpiter lo obtendrás al capturar las mariposas irisadas de las dos zonas en el Bosque de Macalania.

5. Wakka: Dirígete a la taberna de Luca y habla con el dependiente del mostrador, que te dará el **Arma Campeón del Mundo** si has demostrado ser un buen jugador de blitzbol (tendrás que jugar bastantes campeonatos). El Símbolo de Mercurio está en una taquilla del vestuario de los Aurochs en Luca. El Emblema de Mercurio aparece como premio en la liga de blitzbol cuando tengas determinadas habilidades aprendidas con Wakka.

6. Lulú: tras de vencer a Josguein y antes de entrar en el Templo de Bajj, inspecciona la parte Sur del recinto circular donde has peleado con él para poder recoger, escondido en un hueco, un cofre con el **Arma Caballero Cebolla**. El Símbolo de Marte está en un cofre en el lado izquierdo de la plataforma, en el Etéreo. Para conseguir el Emblema de Marte esquiva 200 rayos en la Llanura de los Rayos.

7. Rikku: necesitarás descifrar la primera contraseña Albhed. Introduce **MANODEDIOS** en el menú del mapa en el barco volador y ve al nuevo destino; al aterrizar en el barranco, avanza hasta el final y después a la izquierda para encontrar el cofre con el Arma Mano de Dios. El Símbolo de Venus está en el Desierto de Sanubia, en la Zona Oeste en uno de los remolinos de arena; sólo tienes que encontrar el cofre. Y el Emblema de Venus lo obtendrás cuando llegues al Pueblo Cactilio en el Desierto de Sanubia, una vez hayas colocado las 10 esferas de los vigilantes en el monolito de piedra.



Armas de los Siete Astros



Armas de los Siete Astros

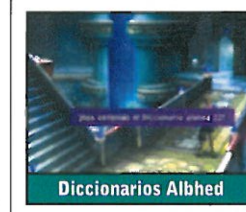


Armas de los Siete Astros

DICCIONARIOS ALBHED

Desperdigados por toda Spira hay volúmenes del Diccionario Albhed. Gracias a ellos podrás entender a los albhed, una extraña población que utiliza un lenguaje muy peculiar. A continuación te daremos las localizaciones de los diccionarios para que aprendas el albhed y puedas entenderlos cuando te hablen.

- **Volumen 1:** En el suelo del Barco Zalvage de los albhed, cerca del punto para salvar.
- **Volumen 2:** En el suelo del Albergue de la Legión en Besaid, cerca de la entrada.
- **Volumen 3:** En el suelo de la Sala de Propulsión del Ferry Liki.
- **Volumen 4:** En el mostrador del bar de Kilika.
- **Volumen 5:** En el suelo del Puesto de Mando del Ferry Winno.
- **Volumen 6:** En el suelo de los vestuarios de los Luca Goers, en el suelo detrás de un jugador.
- **Volumen 7:** En el suelo del Auditorio en Luca.
- **Volumen 8:** Te lo dará el albhed Rin en su tienda.
- **Volumen 9:** Se le caerá a Shelinda al caer del chocobo.
- **Volumen 10:** En el suelo de la Senda de las Rocas Hongo, en uno de los caminos de la izquierda antes de una plataforma Yevon.
- **Volumen 11:** En el suelo del camino de Djose, a la derecha detrás de un gran pilar de piedra.
- **Volumen 12:** en el Shupaf Norte, subiendo la rampa.
- **Volumen 13:** en el suelo en una de las habitaciones de Guadosalam.
- **Volumen 14:** te la da Rin en la LLanura de los Rayos si contestas que llevas bien los estudios.
- **Volumen 15:** en el bosque de Macalania, frente a Oaka.
- **Volumen 16:** a la izquierda de la puerta de la tienda que hay en el lago de Macalania.
- **Volumen 17:** por el camino de la izquierda, lo encontrarás en el Desierto de Sanubia.
- **Volumen 18:** por el camino de la derecha en el Desierto de Sanubia.
- **Volumen 19:** en el Hogar Albhed, a la izquierda del punto para salvar.
- **Volumen 20:** en el Hogar Albhed, en la habitación de la izquierda del pasillo principal.
- **Volumen 21:** en el Hogar Albhed, desde la bifurcación en el camino de la derecha.
- **Volumen 22:** en el puente antes de entrar en el recinto de la prueba de Bevelle.
- **Volumen 23:** en la esquina de la izquierda, al norte, de la Llanura de la Calma.
- **Volumen 24:** a la izquierda del Templo de Remiem, sin entrar.
- **Volumen 25:** en la cueva del Orador Robado.
- **Volumen 26:** en uno de los caminos de las Ruinas Omega.


Diccionarios Albhed

ESFERAS DE JECHT

Si quieres saber más del peregrinaje de Braska, debes encontrar las esferas de Jecht. **Algunas las recogerás según avances y otras sólo con el Barco Volador.** Además de disfrutar de una historia paralela, podrás conseguir los **tres últimos ataques Turbo de Auron**. Ésta es su localización.

- En el Bosque de Macalania, al derrotar a la Esfera Amorfa.
- En el Bosque de Macalania, tras la escena de amor, en el camino de la izquierda.
- En el camino del Monte Gagazet, hacia el Norte.
- Al sur, en el camino Viejo de Miihen.
- En la zona Sur de la Llanura de los Rayos, junto a uno de los pararrayos de la derecha.
- En Besaid a la derecha del Templo.
- En el puesto de mando que hay en el Ferry Liki.
- En el vestuario del Estadio de Luca.
- En la Senda de las Rocas Hongo.
- En la Orilla Sur del Río de la Luna.

MINIJUEGOS DE LA ISLA

Esta es la localización exacta de los personajes en el primer día de aventura:

- Wakka está en la playa cerca de la Choza Costera.
- Selphie en el muelle, sobre las barcas.
- Tidus entre las dos islas de la izquierda del mapa.
- Riku en la isla a la que lleva el puente.

Cada uno de ellos te retará a una pelea.

- **Pelea contra Wakka:** acércate a él a la vez que esquivas sus balonazos y golpéale, intentando realizar un combo largo. Observa sus movimientos.
- **Duelo contra Selphie:** permanece atento a la cuerda, ya que ataca a una distancia mayor. Procura evitar sus ataques saltando cuando veas que despliega la cuerda y ataca desde el aire.
- **Combate con Tidus:** desenfundará la espada atacándote. Esquívale.
- **Los tres a la vez:** cuando hayas peleado contra los tres, al hablar con ellos te darán la posibilidad de luchar con todos juntos: prepárate para el verdadero combate. Todos te atacarán al mismo tiempo, así que intenta llevar un orden para que no se te agolpen: golpea a uno y dirígete a otro, así sucesivamente. Obtendrás una Poción.
- **Reto contra Riku:** es el más complicado. Debes esquivar sus ataques por la izquierda y vigilar sus movimientos al levantarse. No pares de golpearle y ten paciencia. Los Puntos de Experiencia que consigas en el combate se sumarán a tu marcador y cuando ganes obtendrás una Poción.

Si tras ganar te apetece seguir luchando contra Riku, obtendrás más Puntos de Experiencia y otra Poción.

Minijuegos

Minijuegos

LA NAVE GUMI

Puedes fabricar Naves Gumi recogiendo distintos Bloques Gumi y con la ayuda de varios planos especiales. Tanto los planos como los Bloques Gumi los puedes conseguir en Ciudad de Paso. En el cuadro te diremos qué tipo de bloques hay y para qué sirven.

Además de los Bloques Gumi, que podrás colocar formando tú mismo la nave que prefieras, existen modelos predefinidos que montan automáticamente la nave elegida. Podrás conseguir la mayoría de estos mapas en la casa de Pinocho y Geppetto, cuando los salves de Monstruo y hayas derrotado cierta cantidad de Sincorazón. Otros planos los conseguirás al derrotar a algunos enemigos en el espacio o en cofres.

PARTE DE LA NAVE	OBJETO GUMI	PARTE DE LA NAVE	OBJETO GUMI
Cabina	Gumi Cura	Arma	Gumi Cometa
Cabina	Gumi Cura++	Arma	Gumi Meteo
Cabina	Gumi Lázaro	Arma	Gumi Artema
Cabina	Gumi Lázaro ++	Relleno	Gumi Drenaje
Motor	Gumi Piro	Relleno	Gumi Aspir
Motor	Gumi Piro +	Relleno	Gumi Camaleón
Motor	Gumi Piro ++	Relleno	Gumi Warp
Motor	Gumi Fulgor	Relleno	Gumi Libra
Motor	Gumi Sanctus	Relleno	Gumi Prisa
Barrera	Gumi Coraza	Relleno	Gumi Barrera
Barrera	Gumi Escudo	Relleno	Gumi Muro
Barrera	Gumi	Relleno	Gumi Esna
Ala	Gumi Aero	Accesorios	Aerosol
Ala	Gumi Tornado	Accesorios	Paleta de Colores
Ala	Gumi Lávita	Accesorios	Expansiones (x2)
Arma	Gumi Electro	Accesorios	Ordenador (x3)

LAS SETAS BLANCAS

Son de amigos que te pedirán ayuda mediante gestos. Si los ayudas conseguirás los diplomas necesarios para lograr el Escudo de Ensueño de Goofy. Si ayudas 3 veces a la seta con la misma magia obtendrás el diploma de esa magia. Estos son los gestos y la localización.

→ **LOS GESTOS**

- **Cruza los brazos:** Piro.
- **Se abanica:** Hielo.
- **Aparece una luz:** Electro.
- **Se tumba:** Cura.
- **Flota:** Gravedad.
- **Estira los brazos:** Paro.
- **Da vueltas:** Aero.

→ **LOCALIZACIÓN**

- **Ciudad de Paso:** Cuarto Rojo.
- **País Maravillas:** Bosque de Lotos.
- **Coliseo del Olimpo:** Copa Hades.
- **Selva Profunda:** Casa del Árbol, Campamento.
- **Agrabah:** Sala del Tesoro.
- **Atlántica:** Barco Hundido.
- **Ciudad Halloween:** Cementerio con Ataúd.
- **Fin del Mundo:** Cruce de los Mundos.

Cuando consigas los siete diplomas, dirígete a la Ciudad de Paso, sin perder tiempo visitando ningún otro lugar, y ve directamente a ver al mago Merlín.

LAS TRUFAS RARAS

Aparte de las Setas Blancas, encontrarás otro enemigo extraño al que podrás derrotar y obtener distintos premios: la Trufa Rara. Para conseguir los premios, tendrás que realizar distintos combos, golpeándola repetidamente, sin dejar un sólo momento que toque el suelo. Recuerda que sólo recibirás premios al hacer combos de 10, 50 y 100. Por el primero obtendrás un Elixir y una Gota Pletórica (y esta última, no siempre); por el segundo combo de 50, obtendrás un Elixir, un Carné de Experto y una Gota Pletórica. Por último, si consigues golpearla 100 veces podrás conseguir un Elixir, una Gota Pletórica y un Carné de Maestro. Las localizaciones que corresponden a este enemigo son las siguientes:

→ **LOCALIZACIÓN**

- **Monstruo:** Garganta.
- **Ciudad Halloween:** Puente Colgante.
- **País de nunca Jamás:** Cubierta.
- **Fin del Mundo:** Cruce de los Mundos.
- **Coliseo del Olimpo:** Copas Hércules y Hades.

Realizar esta tarea es opcional, pero vale la pena ya que necesitas los objetos extraños que te da para fabricar el último Llavero de Sora: Arma Artema.

Trufas raras

LAS INVOCACIONES

Las Invocaciones de *Kingdom Hearts* son personajes de las películas Disney que vendrán a ayudarte siempre que los héroes de tu equipo no estén fuera de combate. Las Invocaciones se encuentran encerradas en piedras como Brillo de Tierra o Brillo de Agua. Otras vienen dadas porque sí, como es el caso de Genio en Agrabah. Para poder activar estas piedras, tienes que acudir al Hada Madrina en Ciudad de Paso. Al hablar con ella convertirá la piedra de Brillo en Invocación y aparecerá en el menú de Magia.

Los personajes a los que puedas invocar son los siguientes:

- **Simba:** Brillo de Piedra en Ciudad de Paso, te lo regala León.
- **Genio:** después de conseguir sellar la cerradura en Agrabah.
- **Dumbo**: Brillo de Agua, en Monstruo, encerrado en uno de los cofres en la Boca.
- **Bambi:** Brillo Natural en el Bosque de los Cien Acres, es el premio por el minijuego del Árbol de la Miel.
- **Campanilla:** tras sellar la cerradura en el País de Nunca Jamás.
- **Mushu:** Brillo de Fuego al derrotar a Maléfica Dragón en Bastión Hueco.

OBJETOS RAROS

Los objetos más complicados de hacer en la Orfebrería requieren objetos especiales que conseguirás venciendo a determinados enemigos. Para que te sea más sencillo encontrarlos, ahora te facilitamos una tabla con cada objeto necesario para fabricar accesorios en la Orfebrería y de qué enemigo podrás conseguirlo. De cualquier forma, no será fácil hacerse con ellos. En muchas ocasiones tardarás un buen rato en encontrarte con alguna Seta Blanca o con una Trufa Rara; además, tendrás que derrotar a unos cuantos enemigos de la misma especie para obtener el objeto que deja tras su derrota.

La habilidad Buena Suerte incorporada en todos los miembros del equipo aumentará la posibilidad de encontrarlos.

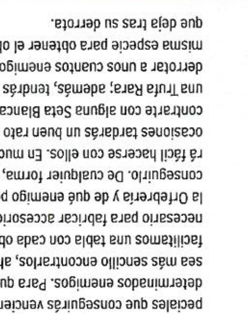
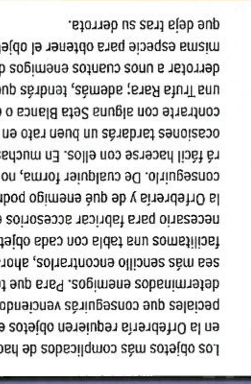
NOTA: las Setas blancas facilitan estos objetos cuando las ayudas utilizando magias alternadas.

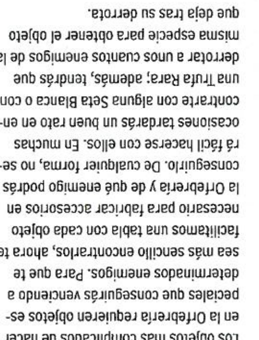
- **Guijarro Ígneo:** Nocturno Rojo, Seta Blanca.
- **Guijarro Frío:** Rapsodia Azul, Seta Blanca.
- **Guijarro Rayo:** Ópera Amarilla, Seta Blanca.

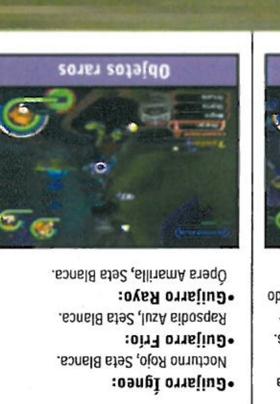







Objetos raros


Objetos raros

SSX Tricky





Las pistas están llenas de cables, árboles, caminos alternativos... que te permitirán ahorrar segundos. Aquí te mostramos todo esos atajos ocultos.

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO GARIBALDI

→ATAJO 1. Al empezar, verás a tu derecha unas valijas amarillas. Si las atraviesas y subes al siguiente rail, llegarás a la tercera rampa.

→ATAJO 2. Sin tomar el primer atajo y tras el primer gran salto, verás a la izquierda una cristalera azul con las letras SSX.

→ATAJO 3. Antes de la tercera rampa, a la derecha, hay otra cristalera azul. Atravesándola llegarás a la zona "salvaje". A medio camino, a la izquierda, verás otra cristalera que lleva a la pista principal. Si sigues bajando saldrás casi al final.

→ATAJO 4. Tras la cuarta gran rampa, debajo de unas gradas y a la derecha, verás una cristalera roja. Atraviésala y salta usando la rampa para volver a saltar sobre la pista principal y llegar a otra zona. Súbete al cable del final y ahorrarás tiempo.

→ATAJO 5. Más adelante encontrarás una zona en la que el camino se divide en dos, con ambas direcciones señaladas por letreros. Si vas por el medio, atravesando las valijas amarillas, cruzarás una cristalera.

→ATAJO 6. En el desvío anterior, toma el camino de la derecha y verás otra cristalera azul a la derecha, que lleva a la zona "salvaje".

→ATAJO 7. En el desvío anterior toma el camino de la izquierda y llegarás a una pista de hielo con árboles a la izquierda. En ese lado, tras una valla amarilla, hay una mampara que lleva a un rápido túnel de hielo.

→ATAJO 8. No tomes el último atajo y sigue por el camino principal hasta la enorme rampa que hay más adelante. A la izquierda, sobre un montículo, verás otra cristalera que lleva a unos cables sobre un río.

Atajos Garibaldi

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO SHOWDREAM

→ATAJO 1. Tras unos metros descendiendo verás a la derecha, justo detrás de una bengala azul y bajo unas columnas de metal, unas valijas amarillas. Si las atraviesas, llegarás a una larga tubería.

→ATAJO 2. Más abajo, y tras un par de curvas consecutivas, verás a la izquierda una cristalera roja con las letras SSX. Atraviésala y grinda sobre el cable que lleva a un cartel.

→ATAJO 3. Algo más adelante, darás con una mampara azul que lleva a un nuevo cable, a la izquierda.

→ATAJO 4. Bastante más adelante te encontrarás, en mitad de la pista, una cristalera azul que conduce a una tubería. Si la recorres entera, evitarás un montón de curvas.

→ATAJO 5. Junto a una pequeña rampa que hay en el último tercio del circuito, a la izquierda, verás una cristalera azul elevada. Coge carrerilla y salta en diagonal para caer al otro lado de la valla amarilla. Este camino alternativo te ofrecerá varias rutas diferentes. Es un atajo con muchas posibilidades, así que dedícale un poco de tiempo y explóralo.

→ATAJO 6. No tomes el anterior atajo y sigue por el camino principal. A la derecha verás una cristalera azul elevada sobre una valla amarilla, tras la cual, hay un camino de hielo que hará que ganes velocidad y es más corto que la otra ruta.

Atajos Showdream

Atajos Showdream

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO ALASKA

→ATAJO 1. Nada más caer de la parrilla de salida, podrás ver a ambos lados de la pista sendas cristaleras rojas. Ambas llevan a unas sendas paralelas a la principal y con una tubería sobre la que grindar.

→ATAJO 2. Sólo unas pocas curvas después, y tras un cartel de Luther en el lado izquierdo, verás, en lo alto, un trecho de hielo de un color azul más intenso. Si te deslizas hasta él después de pasar junto al cartel, accederás a un camino superior que desemboca en una rampa. Desde ella podrás llegar, saltando, a las entradas de tres túneles que hay en la pared de enfrente y a una cristalera roja un poco más a la izquierda. Todos ellos llevan a atajos distintos y bastante largos, aunque plagados de saltos y abismos.

→ATAJO 3. No tomes el atajo descrito anteriormente y sigue esquiando a través de numerosas curvas, hasta que empieces a ver señales rojas luminosas. Verás unas rampas que te permitirás saltar sobre un río. Si lo haces usando la de la izquierda y con suficiente velocidad, caerás sobre un camino elevado que te evitará el tomar las curvas del trazado principal.

→ATAJO 4. Nada más pasar por el lago helado entrarás a una cueva de hielo. En ella te será bastante fácil localizar varios grupos de estalactitas pegadas a las paredes.
Si te decides a atravesarlas, podrás acortar tu paso metiéndote por la resbaladiza caverna, ya que las rutas a las que conduce este camino son bastante más cortas que la principal.

→ATAJO 5. Y por último, un par de rutas que, aunque están a simple vista, te vendrán bien en este circuito. La primera se encuentra tras las "super-curvas" tipo half-pipe que hay hacia la mitad del circuito. Coge velocidad y salta mediante la rampa que hay unos metros más adelante y que te llevará derechito a tres posibles rutas. Intenta llegar a la del medio (deberás llevar mucha velocidad).
La clave de la segunda ruta está en las barras que hay casi al final, tras pasar bajo los ventiladores. Si eres capaz de grindar sobre ellas ahorrarás tiempo.

Atajos Alaska

Atajos Alaska

TRUCOS Y SECRETOS

Para activar estos trucos, en la pantalla del título, pulsa y **L1 + R1** y sin soltarlos pulsa la secuencia correspondiente. Después suelta **L1 + R1**.

→TRUCO MAESTRO
✖, ▲, →, ●, ■, ↓, ▲, ■, ←, ●, ✖, ↑.

→PUNTOS DE ESTADÍSTICA
▲, ▲, →, ▲, ▲, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑.

→TABLA MALLORA
✖, ✖, →, ●, ●, ↓, ▲, ▲, ←, ■, ■, ↑.

Elige a Elisa y comienza una pista. Tendrá la tabla Mallora y un traje azul.

→TABLAS PEGAJOSAS
■, ■, →, ▲, ▲, ↓, ●, ●, ←, ✖, ✖, ↑.

→MIX MASTER MIKE
✖, ✖, →, ✖, ✖, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑.
Elige a cualquier corredor y será reemplazado por Mix Master Mike cuando empiece la carrera, con las características del personaje elegido en primer lugar. Para desactivar el truco, vuelve a introducirlo.

→DESBLOQUEAR CORREDORES
Para poder correr con la siguiente lista de deportistas, completa el reto que te indicamos:
Brodi: Gana una medalla de oro en el Circuito Mundial.
Zoe: Gana dos medallas de oro en el Circuito Mundial.
JP: Gana tres medallas de oro en el Circuito Mundial.
Kaori: Gana cuatro medallas de oro en el Circuito Mundial.
Psymon: Gana cinco medallas de oro en el Circuito Mundial.
Seeah: Gana seis medallas de oro en el Circuito Mundial.
Luther: Gana siete medallas en el Circuito Mundial.
Rectorator: Introduce la palabra RECOR como si fuera tu nombre en el modo World Circuit. Elige a un jugador cualquiera y será reemplazado cuando empiece la carrera.

Trucos y secretos

Trucos y secretos

Amon Bel: el Uruk-hai

Bosque de Fangorn

Llanuras de Rohan

Westfold

Paso de Rohan: el jinete

Abismo de Helm: la muralla

→AMON BEL

Un largo camino que recorrer por el bosque protegiendo a Frodo. **Si te entretienes con tus enemigos, perderás de vista a Frodo, y su nivel de vida descenderá**. Lo mejor es que avances, aunque quedan enemigos en una zona. Al llegar al puente del final tocará luchar contra el jefe.

Cofres de experiencia:
1. Sube a la construcción de la explanada del principio de nivel, por las escaleras: hay un cofre en el piso superior.
2. En el puente elevado, sube por la rampa desde donde te lanzan flechas los arqueros. Al final del puente hay otro cofre.
3. Después de la escena con Frodo, cruzarás un puente grande. En la siguiente explanada rompe los barriles que verás a un lado.

JEFE 3: Uruk-Hai. El combate consta de dos partes. En la primera, tendrás que dispararle flechas desde lejos. Si vienen enemigos normales, intenta hacer "tres en raya" con el enemigo normal en el centro, para que las flechas del Uruk-Hai se lo carguen mientras te cubres. Cuando le hayas quitado una porción de vida, empezará la segunda mitad del combate. Aquí, el Uruk-Hai es más rápido que tú corriendo y atacando, no hay forma de escapar de él. Si te quedas quieto cubriéndote, te cogerá del cuello y te hará una llave, así que no pares de correr, pulsando ■. La idea es que rodees las estatuas que hay alrededor de toda la zona, para que el Uruk-Hai te ataque y la espada se le quede incrustada unos segundos en cada una. Durante esos segundos podrás descargar sobre él un par de combos. Repite el proceso antes de que se cargue todas las estatuas y le darás su merecido.

→BOSQUE DE FARGORN

Avanza hasta que aparezcan un montón de enemigos y sigue por el tronco hueco para que entre en escena un Uruk-Hai. Seguramente entre ellos se golpeen un poco hasta que los elimines. Continúa rompiendo el tronco del fondo y cárgate al troll. Acaba con los orcos que verás más allá y sigue por el río eliminando malos (saldrán del agua). En la cueva siguiente tendrás que eliminar a un troll sin mucho espacio para moverte; después te esperan un par de emboscadas de orcos más; y finalmente te las verás con dos trolls juntos.

Lo mejor es romper los troncos y atacarles cuerpo a cuerpo. Si pasas entre ellos, los ataques de uno alcanzarán al otro.

Cofres de experiencia:
1. Después de la secuencia de los orcos alrededor del agujero, ve hacia arriba y después a la izquierda.
2. Al final del nivel, después de haber acabado con los dos trolls.

Extras:
- Fotografías de Fangorn y Orthanc.
- Si después de superar este nivel tienes a Légolas con el nivel de Experiencia 5, se desbloqueará una entrevista con Orlando Bloom, el actor que le da vida.

→LLANURAS DE ROHAN

Elimina a los malos del principio y después a todos los del **patio interior** del fuerte. Gandalf romperá la puerta del fondo y podrás pasar. **Rompe el barril de agua de la derecha** para apagar el fuego. Sube las escaleras, salva a los ciudadanos del piso superior y continúa por la puerta, salvando a todo el mundo. Llegarás a una cuesta arriba bloqueada por una barricada ardiendo. Dispara con el arco al barril de agua que hay encima, a la izquierda, para apagarla; y después, rómpela con la espada para que los campesinos escapen. Una vez arriba, rompe el barril de la derecha para apagar el fuego que ha quedado abajo, baja de nuevo y abre el cofre. Continúa por la casa incendiada por la rampa y baja hasta la plaza del principio. Cuando acabes con los enemigos de tu alrededor, dispara con el arco al que hay en la entrada de la cabaña del fondo, sobre la plataforma, atacando a otro campesino. **Rompe el carromato** que obstruye el camino, a la derecha de la casa incendiada de la que acabas de salir, y continúa hasta el fondo. Hay unos campesinos encerrados en una casa en llamas. **Destruye los escombros que obstruyen la entrada**, ignorando a tus enemigos. Después, finiquita a los Uruk-Hai que queden en pie.

Cofres de experiencia:
1. Nada más entrar en la aldea, dirígete hacia la izquierda para romper el barril que verás entre dos casas.
2. Dentro de la taberna, al final del mostrador, antes de subir por las escaleras al piso de arriba.
3. En el barril de agua que hay antes de llegar hasta el tejado en llamas que hay al salir de la taberna.
4. Rompe la barricada ardiendo que hay en la cuesta. A la derecha verás unos barriles de agua. Rómpelos para conseguir apagar el fuego. En ese lugar encontrarás el cuarto barril.
5. Tras la secuencia en la que el Uruk-Hai mete a la gente en la casa ardiendo, dirígete hacia la izquierda para romper los barriles y hacerte con algo más de experiencia, que nunca viene mal.

Extras:
- Fotografías de Rohan y del Abismo.
- Si tras superar este nivel tienes a Aragorn en nivel 5, se desbloqueará una entrevista con Viggo Mortensen.

→WESTFOLD

Avanza disparando flechas a todas las cosas explosivas que puedas y sigue hasta el río. Después de cruzarlo, elimina a algunos orcos cuerpo a cuerpo y desciende por el camino siguiente, **disparando desde lejos a los enemigos que corren hacia ti con un barril de pólvora y una antorcha en la mano**. Dispárales flechas, sin parar de avanzar y acaba también con todos los Uruk-Hai que te salgan al paso. Llegarás a la **última zona de este nivel**, a la que tendrás que pasar **rompiendo un carromato** para llegar hasta el río. Allí, **elimina a los malos mientras cruzas el agua** para disparar a toda la hilera de **carros cargados con pólvora**.

Cofres de experiencia:
1. Sube por el riachuelo hasta el cofre.
2. Verás un barril ardiendo en la segunda aldea del nivel. Ve detrás del edificio, sube las escaleras y rompe los barriles de agua para apagar el fuego. Después, baja y abre el cofre donde estaba antes el fuego.

→PASO DE ROHAN

Dispara dos flechas a cada jinete y rompe la barrera del fondo para avanzar. Tras la secuencia de vídeo, te verás en el escenario del jefe, pero **antes tendrás que vértelas con cuatro jinetes más**. Ya sabes, dos flechas a cada uno. Reconocerás al jefe enseguida: esquiva tus flechas, es imposible alcanzarle con la espada, y tiene una barra de vida enorme...

Cofres de experiencia:
1. Dentro del barril que encontrarás justo a la derecha.
2. En el barril que encontrarás junto a la casa ardiendo, por donde debes continuar hasta el escenario del jefe.

JEFE 4: Jinete. Tu único apoyo es la **orilla del agua**. El lobo del jinete no llegará hasta allí, de modo que mantente cerca de la orilla para meterte en el agua si viene a embestirte. **Sólo puedes hacerle daño cuando levanta las patas.** Ejecuta un par de combos y sal pintando. Eso sí, para que le dé tiempo a llegar, tienes que estar un poco separado del agua. Elimina con flechas al resto de jinetes normales que vayan acercándose. Con un poco de paciencia, lograrás deshacerte de todos.

→ABISMO DE HELM: LA GRAN MURALLA

Una auténtica marea de orcos está ascendiendo por los muros de la fortaleza, colocando escaleras de madera e inundando la parte superior de la fortaleza. **Tienes que eliminar a tantos enemigos como te sea posible e intentar que no haya demasiadas escaleras en los muros.** O sea, que tendrás que correr sin parar tirando abajo las escaleras y finiquitando malos. Para tirar las escaleras usa ●.

Cofres de experiencia:
1. En la parte de la izquierda del castillo, rompiendo los barriles.

→ABISMO DE HELM: LA BRECHA EN EL MURO

Protege la puerta. Los enemigos "normales" lo intentarán a base de golpes y los "orcos explosivos", prendiendo su barril de pólvora. Siempre que puedas, **dispara flechas a los orcos "explosivos"** para eliminar a la vez a unos cuantos de los normales, **pero no descuides la puerta.** Pasado un rato, aparecerá una hilera de arqueros con flechas incendiarias. Ignora al resto de los enemigos y **ve a por los arqueros** de izquierda a derecha. Después, deberás **vértelas con un troll** mientras no dejan de venir enemigos cargados con pólvora. Lo mejor es **pelear con el troll por la izquierda**, de modo que tanto tus golpes como los del troll acaben de paso con algunos de los malos con pólvora antes de que lleguen a la puerta. Finalmente los malos se presentarán con una catapulta, el jefe de este nivel, y varias decenas de Uruk-Hai...

Cofres de experiencia:
1. En la zona de la puerta, en la otra orilla del riachuelo a la derecha.

JEFE 5: Catapulta. Consta de **tres frontales que tendrás que eliminar** a base de golpes. Ve hasta ella, ignorando a todos tus enemigos, y acaba sólo con los malos que no te dejen tranquilo. Tienes que romper las tres partes del escudo que la protege lo más rápido que puedas, antes de que el nivel de "vida" de la puerta que protegés llegue a 0. ¡Usa tus mejores combos!

Guías PS2 | SSX Tricky

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO ELYSIUM ALPS

→ATAJO 1. Nada más aterrizar del primer salto verás a tu izquierda, debajo de las gradas, una mampara roja. Detrás hay un cable que, si consigues grindar hasta el final, te llevará a un camino elevado con el que ganarás muchísimos metros de ventaja.

→ATAJO 2. Verás otra cristalera exactamente en el mismo sitio que la primera, pero en el lado derecho y de color azul. Saldrás a un trecho con nieve-en polvo que desemboca en un enorme salto, tras el que aterrizarás en la pista principal, pero mucho más adelantado.

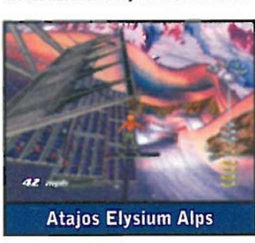
→ATAJO 3. Justo después del segundo salto, el que tiene rampas móviles, verás a la derecha un cable escondido. Si te mantienes sobre él un rato, te ahorrarás un montón de curvas. Si aguantas y pegas algún salto, acabarás llegando a un rápido camino de hielo.

→ATAJO 4. Unos pocos metros después del primer checkpoint, hay un rampa de nieve en el lado derecho que conduce a un cartel de madera que pone "Danger". Si atraviesas la pequeña valla, tendrás la oportunidad de atajar a lo grande, eso si puedes superar una serie de difíciles saltos. Si te mantienes en este camino, la victoria es segura.

→ATAJO 5. Si no tomas el último atajo, te encontrarás en una serie de curvas cerradas, en las que puedes ver un par de mamparas (la primera roja y la segunda azul) en el lado izquierdo. Si las atraviesas, saltarás sobre algunas de esas curvas, ahorrándote metros.

→ATAJO 6. Una vez en la enorme explanada que tiene saltos, tuberías y un par de caminos de hielo a los lados, desciende hasta el final y verás en el lado izquierdo una mampara roja que lleva a un enorme atajo. Podrás incluso alargarlo aún más si continúas un poco más por las segunda cristalera roja que hay también en el lado izquierdo.

→ATAJO 7. Tras la larga y estrecha zona de hielo que hay más allá del ecuador de la carrera, hay un checkpoint que desemboca en un enorme salto. Justo tras este, hay, en una curva en el lado derecho, un cristal rojo que conduce a otro atractivo atajo. Si quieres hacerlo aún más largo, salta al final para pasar sobre el circuito principal y llegar a un túnel de hielo.


Atajos Elysium Alps


Atajos Elysium Alps

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO MESABLANCA

→ATAJO 1. No saltes en la primera rampa que ves y espera hasta la segunda, que se encuentra justo detrás. Desde ahí podrás "volar" hasta el camino elevado que hay enfrente, sobre el pequeño túnel. Una vez en él, podrás optar por tres variantes que te llevarán a zonas distintas del circuito. Explóralas.

→ATAJO 2. No tomes el atajo anterior y, cuando te encuentres en el tercer viraje (con un cartel luminoso de dirección azul), salte de la pista por el lado exterior. Acortarás un buen trecho por el bosque y ganarás posiciones.

→ATAJO 3. Tras saltar sobre el río, verás a la izquierda un cartel de Seiah. A la izquierda de la rampa que viene hay una cristalera azul que lleva a un camino con el que te pondrás en cabeza.

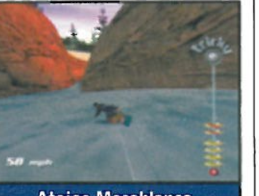
→ATAJO 4. No tomes el atajo anterior y un poco más adelante verás otra mampara azul a la izquierda. Si consigues completar el grindado sobre el cable y los railes que hay tras el cristal, entrarás a la mina por otro lado.

→ATAJO 5. No tomes la ruta anterior y continúa hasta que el camino se divida en dos. Toma el de la derecha y verás, en el suelo, unas tablas de madera que se romperán al pasar sobre ellas y te dejarán caer al interior de la mina.

→ATAJO 6. Al salir del puente, sal por el lado exterior de la curva que vira a izquierdas. Caerás sobre un río helado con varios caminos alternativos que deberás explorar.

→ATAJO 7. Cuando salgas de la zona en la que la pista se divide en dos caminos limitados por vallas de metal (casi al final), pasarás por una curva a izquierdas con dos carteles luminosos. Tras ellos hay un estrecho atajo que te conducirá a la línea de meta. Si consigues seguir este atajo vencerás.

Atajos Mesablanca



Atajos Mesablanca

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO MERCURY CITY

→ATAJO 1. Nada más empezar, no tomes ninguno de los dos caminos que van hacia los lados y pasa entre ellos, atravesando la cristalera roja. Detrás, hay un cable que te llevará a hasta una cúpula de cristal y que te permitirá ahorrarte un montón de curvas. Cuando caigas de nuevo a la nieve, lo harás enfrente de otro tubo metálico en el que podrás grindar y saltar para caer sobre un tragaluz en el edificio de enfrente, alargando aún más el atajo.

→ATAJO 2. Unos pocos metros después de pasar bajo las vías del metro (junto a un coche de policía) verás que el camino se divide en dos por culpa de un edificio. Atraviesa sus puertas de entrada y ganarás posiciones si saltas a los tejados que vienen después.

→ATAJO 3. No tomes el último atajo y dirígete hacia el camino de la izquierda. En la segunda curva hay un cartel luminoso azul y, detrás, una mampara roja bien escondida. Si la atraviesas, saldrás a una ruta más corta que la principal.

→ATAJO 4. Continúa descendiendo un buen rato hasta ver un par de torres en mitad de la pista. Un par de curvas después, verás a tu izquierda un enorme cartel de Seeiah y, justo a su lado, un estrecho camino, que pasa entre los edificios, bloqueado por unas vallas. Si lo sigues hasta el final ganarás una buena ventaja sobre tus rivales. Verás un par de caminos más como éste.

→ATAJO 5. Si sigues por la ruta principal, poco después de las dos torres de antes llegarás a una curva a la derecha donde hay una mampara roja. Si pasas a través de ella, entrarás en un garaje donde podrás optar por varios caminos que llevan a distintas partes del circuito. Explora bien todas las posibilidades y podrás encontrarte hasta con un ovni. Si saltas sobre la luz que tiene en la parte superior, te teletransportará hasta el parque.

→ATAJO 6. No tomes la ruta del parking y sigue bajando hasta que pases por el túnel con luces. Justo después, la pista se divide en dos. Toma el camino de la derecha y, tras unos pocos metros verás, en el lado exterior de una curva a la izquierda, y entre dos paneles verdes, una cristalera roja. Tras ella hay una ruta oculta que conduce a un camino de hielo que desemboca en un túnel con hélices.

→ATAJO 7. Cuando salgas del parque tendrás opción de hacer algunos saltos por encima de tramos de autopista. Si te dejas caer a la zona inferior y vas hasta el final del camino, verás una rampa de cristal que te devolverá a la pista principal. No subas por ella y rodéala para encontrar, en la parte posterior, un bloque de cemento con una abertura casi oculta que conduce a un túnel por el que pasa el metro. Procura que no te pille.

→ATAJO 8. Casi ya al final hay una serie de virajes muy cerrados entre unas paredes con una parte de cristal. Justo a la entrada a esa zona, a la derecha, hay un túnel que te llevará casi hasta la línea de meta.

Atajos Mercury City

LOS ATAJOS DEL CIRCUITO ALOHA ICE JAM

→ATAJO 1. Tras sortear el primer abismo, verás un poco más adelante una mampara roja a la derecha. Pasa a través de ella y grinda el cable que conduce a un túnel con hélices y a más cables.

→ATAJO 2. Unos metros más adelante verás un mini-túnel de cristal. Si pasas por él, la rampa que hay al final del mismo se elevará, permitiéndote hacer un vuelo por encima del cartel publicitario que hay enfrente y cayendo así dentro del agujero que hay detrás de él. Esta es la entrada a un túnel que discurre en línea recta y con el que ahorrarás tiempo, sobre todo si grindas sobre los cables que conectan las dos partes.

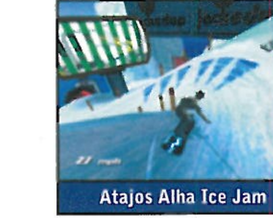
→ATAJO 3. Si no entras por el túnel de antes, verás, en el exterior de una curva a la izquierda, una cristalera roja. Detrás hay un camino de hielo de pingüinos.

→ATAJO 4. Antes de llegar a la cara de piedra de más adelante, verás en el margen izquierdo una nueva cristalera roja. Detrás de ella hay un larguísimo rail, que si grindas te llevará muy lejos.

→ATAJO 5. Poco después de la cristalera del atajo anterior verás, en lo alto, una cara de piedra con la boca abierta, por la que podrás entrar si saltas en línea recta. Si resistes las secciones de este tubo, la victoria estará más cerca.

→ATAJO 6. Al entrar en la cueva, verás otra cristalera roja. Sigue la ruta que hay detrás y llegarás bastante antes a la línea de meta.

→ATAJO 7. Hacia la mitad de la caverna, encontrarás otra mampara roja que es fácil dejar pasar, ya que está medio escondida tras un montículo de nieve. Si escoges atravesarla y grindas el cable que encontrarás detrás, entrarás en un túnel que te llevará directo a los metros finales.


Atajos Alha Ice Jam

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2 Play2 Nº3

El Señor de los Anillos: Las Dos Torres

Sólo el auténtico heredero de Isildur podría superar con éxito éste juego sin ayuda... pero tú cuentas con estos consejos, claro.

EL JUEGO PASO A PASO

→PRÓLOGO

Juegas con Isildur, quien te dirá qué botón pulsar: ■ para cubrirte; ▲ para golpear más fuerte...
Si quieres obtener un buen ránking, esquiva todos los ataques con ■ y combina golpes alternando los tres botones de ataque. Cuando caigan las bolas de fuego, fíjate en las sombras para evitarlas. Algunos de tus enemigos caerán fulminados por ellas y podrás rematarlos con **R2**.

Extras:
- Entrevista con el director Peter Jackson y Barrie Osborne.
- Entrevista con Elijah Wood.
- Entrevista con Ian McKellen.
- El "Cómo se hizo" del juego.
- Diseños de John Howe y Alan Lee.

→LA CIMA DE LOS VIENTOS

Tienes que vértelas con los Nâzgul. Enciende tu antorcha en la hoguera central con ▲ y golpea con el mismo botón a cada Nâzgul varias veces hasta que huyan.
Cúbrete con ■ de vez en cuando, pero no dejes en ningún momento que ataquen a Frodo o fracasarás en tu misión nada más empezar.

→PUERTAS DE MORIA

Avanzarás en compañía de otro personaje, que te echará una mano con los orcos y trasgos que aparezcan. **Utiliza el arco para acabar con los arqueros** desde lejos e intenta limpiar la zona antes de pisar aguas profundas (donde apenas puedes moverte).

Cofres de experiencia:
1. Al comenzar el nivel, rompe el bloque de hielo de la derecha.
2. En la zona pantanosa, examina el tercer recoveco junto a la orilla.

JEFE 1: El Guardián de las Puertas de Moria. La criatura **tiene tres tentáculos como máximo fuera del agua**. Nada más salir, cada uno se estira hacia arriba y te ataca. Después de cada ataque, están un rato por la superficie y luego se sumergen. Aprovecha para atacarle entonces y corta los tentáculos. Esquiva con ■ y córtalo después. Cuando cortes uno, la "cabeza" de la criatura emergerá unos segundos, y deberás dispararle una flecha o un arma arrojadiza. Luego volverá a sumergirse. Repite el procedimiento hasta acabar con él.

→LA TUMBA DE BALIN

Antes de enfrentarte al troll de las cavernas, deberás vértelas con multitud de malos comunes. **Lo mejor es quedarse cerca de la puerta y realizar combos con todos los botones**. Deja que los enemigos te rodeen y reparte estopa en todas las direcciones.

Extras:
- Fotografías de los personajes y escenarios de la primera película.

JEFE 2: Troll. La batalla tiene **dos partes: una abajo, cuerpo a cuerpo; y otra en los corredores que rodean la zona central**.
Acabar con los trolls es fácil: acércate, ataca con un solo golpe de ▲, aléjate o rodéale para esquivar su golpe y repite la operación... Sus golpes contra el suelo alcanzarán a algunos enemigos, con lo que tal vez consigas porciones de vida.
Una vez arriba, escóndete tras las columnas cuando te ataque con su cadena y dispárale dos flechas como máximo entre cada ataque. De vez en cuando vendrán enemigos que te distraerán, acaba con ellos cuanto, pero no te olvides del troll.

La Cima de los Vientos



El Guardián de Moria


Troll de la Tumba de Balin

Abismo de Helm: la brecha

Abismo de Helm: el patio

La Torre de Orthanc

→ABISMO DE HELM: PATIO DE HOMBURG

Asegúrate de acudir a la llamada de Légolas o de Gimli, porque en ocasiones tendrás que apoyar a tus compañeros. Légolas está arriba, al final del muro: primero deberás ayudarle con un par de Uruk-Hai y, cuando te llame de nuevo, será para eliminar a los arqueros del muro de enfrente. Después, Gimli te avisará para que bajes a proteger la puerta. Cuando estés abajo, acaba con los enemigos que estén golpeando la puerta, ignorando a los otros. Para terminar, acaba con los dos trolls que aparecerán y mucha suerte...

Cofres de experiencia:
1. Después de conseguir rescatar a Légolas o Aragorn de los Uruk-Hai, uno de ellos dejará caer un cubo de experiencia como recompensa.

→LA TORRE DE ORTHANC

Una vez termines el juego y hayas alcanzado con algún personaje el nivel de experiencia 10, podrás acceder al nivel-mini-juego secreto de la Torre de Orthanc. Si ya tienes a tu personaje favorito con un nivel de experiencia 10, se iluminará la correspondiente casilla en el menú principal y podrás entrar en Orthanc. La torre consta de 20 niveles o "pisos", en los que tendrás que vértelas con todas las bestias que Saruman eche contra ti. Cada piso tendrá una mayor cantidad de enemigos, y serán cada vez más peligrosos.

- **El nivel de vida y munición se rellenarán** un poco con cada nivel superado, pero no del todo.
- **Acaba primero con los arqueros.** Están alrededor del piso, y puedes tirarles por el borde con una patada.
- **Si no eliminas a los arqueros, puedes utilizarles.** No dejes de esquivar los ataques cuerpo a cuerpo de quienes te atosiguen, y observa cómo los arqueros acaban con sus compinches. Sigue con los arqueros cuando la zona esté más despejada.
- **Lo mismo pasa con los trolls.** Una buena estrategia es correr alrededor de los orcos y demás bestias para escaparte en el momento en el que el troll vaya a golpear el suelo. Cuando sólo queden los trolls, acaba con ellos.
- **Utiliza ■ para esquivar flechas y golpes** cuando haya muchos enemigos en pantalla.
- **Si caminas por el borde del escenario** para atraer a tus enemigos, podrás lanzarles al vacío con una patada, consiguiendo Puntos de Experiencia.
- **Si vas con Légolas, utiliza todo lo que puedas el arco**, las flechas incendiarias son muy eficaces. Corre, párate, dispara y vuelve a correr. Si vas con Gimli, no pares de girar con tu hacha, pero sin usar R2. Aragorn es el más fuerte con la espada y sus golpes son devastadores cuando su nivel está al máximo. Si te caes, no olvides levantarte apretando ✖ ó ▲ para tirar al suelo a los malos.
- **Una vez completada la Torre de Orthanc** con cualquier personaje, se desbloqueará Isildur como personaje jugable para el juego normal, si aún te quedan ganas...

TODOS LOS TRUCOS

Para introducir estos códigos, inicia una misión, pausa la acción con **Start** y, manteniendo presionados **L1**, **L2**, **R1** y **R2**, introduce el código que quieras. Si lo has introducido bien, oirás un espadazo. Te recomendamos que al menos rejuegues una misión con el modo Slo-Mo.

- **Realizar golpes devastadores con tu personaje:** ■,■,●,●
- **Enemigos pequeños:** ▲, ▲, ✖, ✖
- **Barra de vida al 100%:** ▲, ↓, ✖, ↑
- **Conseguir todos los niveles de experiencia (Upgrades):** ▲, ●, ▲, ●
- **Invulnerabilidad:** ▲, ■, ✖, ●
- **Modo Slo-Mo:** ▲, ●, ✖, ■
- **Recarga tu barra de energía durante el juego:** ▲, ↓, ▲, ↑
- **Munición infinita:** ■, ●, ✖, ▲
- **Añadir 1000 Puntos de Experiencia:** ✖, ↓, ↓, ↓
- **Recarga las flechas y armas durante el juego:** ✖, ↓, ▲, ↑
- **Habilidades de nivel 2:** ●, →, ●, →
- **Habilidades de nivel 4:** ▲, ↑, ▲, ↑
- **Habilidades de nivel 6:** ■, ←, ■, ←
- **Habilidades de nivel 8:** ✖, ✖, ↓, ↓

Play2

Regate pisando el balón

Recorte

Regate en seco

Falta corta



Falta a media distancia

Disparo bombeado

→REGATES

1. Regate pisando el balón.
Ya sea en carrera o andando, pulsa **R2** + la dirección donde quieras ir y tu jugador hará un quiebro pisando el balón. Puedes realizarlo tanto cuando encaras al contrario como un poco antes. La efectividad depende de la distancia del rival y de la calidad del jugador.

2. Regate en seco.
Para realizarlo tienes que tener sangre fría, porque puedes perder el balón con facilidad. Primero encara al rival andando y cuando estés a unos metros, deja de apretar la dirección.
Tu jugador dará unos cuatro o cinco pasitos antes de pararse. En ese tiempo calcula bien la distancia y aprieta **R2** + una de las dos diagonales (45 grados hacia arriba o hacia abajo, según tu posición). Con práctica es en uno de los mejores regates.

3. Regate con los dos pies.
Es el rey de los regates y el más difícil. Sólo pueden realizarlo jugadores con habilidad especial "hab. 2 pies". Puedes hacerlo andando o al trote **(R2)**. Consiste en variar la dirección del avance muy rápidamente 90 grados hacia un lado u otro y luego volver a la misma dirección. Tranquilo si no te sale a la primera...

4. Recorte.
Es un regate fundamental si te quedas solo frente al portero y muy fácil. Sólo tienes que apretar a la vez ■ + ✖.
También puedes hacer una especie de amago de disparo si aprietas el ■ (aparecerá la barra de energía de disparo) y antes de que lo ejecute presionas ✖.

5. Amago.
Es la típica jugada en la que dejas pasar el balón por debajo de las piernas. No tiene mucha utilidad, ya que aunque un compañero coja el pase, no suele obtener una gran ventaja. Se logra pulsando dos veces **R1** antes de recibir un pase.

6. Bicicleta.
Se consigue apretando varias veces **L1**. Es un regate clásico de la saga que por si sólo no vale para nada, pero que puede ser efectivo combinado con un cambio rápido de dirección: haces la bicicleta en primer lugar y luego sales en velocidad en diagonal.

7. Bicicleta corta.
Es similar a la anterior, pero más corta. Se hace pulsando dos veces **R2**.

8. Salto con el balón.
Aprieta dos veces **R2** cuando un rival se acerque a ti. Tu jugador saltará esquivándole. Hay que hacerlo en el momento justo, por lo que pocas veces es efectivo.

→LANZAMIENTOS FALTAS
Antes de lanzar una falta, pulsa "Start"y selecciona la opción "Selec. Lanzador". Verás que sólo aparecen los parámetros de los jugadores que influyen en el lanzamiento (precisión de disparo, potencia, efecto y pie). No te olvides de mirar si hay algún jugador en tu equipo que posea la habilidad "Prec. Saq. Fta" (Precisión Saque Falta). Una buena elección en el pateador puede suponer el 80 % del éxito (atención a Beckham). También debes saber que si al disparar pulsas el pad hacia arriba el balón tenderá a subir y si pulsas hacia abajo tenderá a bajar.

1. Falta corta.
Si la falta está situada muy cerca del área grande, presiona abajo en el pad y calcula la fuerza del disparo aproximadamente por la mitad de la barra o un poco menos. Es más difícil colar una falta a corta distancia que a media, por lo que también cuentas con la opción de centrar en corto (con el botón ✖) a un jugador desmarcado.

2. Falta a media distancia.
No toques el pad y calcula la fuerza del disparo justo en la mitad de la barra. Esto es muy relativo (el éxito depende mucho de la distancia de la barrera y la falta) pero es lo más aconsejable.

3. Falta a larga distancia.
Anda, no me seas Roberto Carlos y centra el balón en corto a un compañero desmarcado. No hay una estrategia que te pueda servir siempre. En serio, no meterás un gol en tu vida (yo lo llevo intentando desde Super Nes y que no hay manera de hacerlo, oiga).

→VASELINAS
Pulsa "Start" en pleno partido y entra en la opción "Config. Botones". En el apartado "Pulsar repetidamente para disparo curvado 2" puedes elegir dos modalidades diferentes:
- **Marcando "Si":** Conseguirás una vaselina si aprietas dos veces seguidas el botón de disparo. Utilízala cuando el portero se te eche encima, pues es una vaselina más rápida (y esquivarás al portero) y corta (evitarás que el balón se te vaya demasiado alto).
También puedes hacer una vaselina pulsando el botón **L1** + ■ (esta modalidad debes utilizarla cuando quieras ejecutar la vaselina desde una distancia un poco más larga).
- **Marcando "No":** La vaselina sólo la podrás hacer pulsando **L1** + ■.

¿Cuál es la mejor opción de todas? Sin duda alguna, la primera: te da muchas más posibilidades.

1. Disparo bombeado.
Primero tienes que apretar el botón de disparo como lo harías normalmente. Cuando aparezca el indicador de fuerza del lanzamiento, pulsa **R1** y tu jugador tirará alto y a colocar.
Más que para tirar a puerta, lo puedes utilizar para dar pases por encima de la defensa.

2. Salida del portero.
Como sabrás, apretando ▲, tu portero saldrá de la portería en dirección al balón. Realizar bien este movimiento es imprescindible para salvar con éxito una situación de uno contra uno.
La clave está en saber aguantar o salir a los pies del atacante en el momento oportuno. Como normal general, lo mejor es hacer una media salida para intimidar al rival, que puede ponerse nervioso e intentar una vaselina desde una distancia lejana. Además, con la media salida tapas más huecos y no das pie a que el rival te pueda regatear.

→SAQUES

1. Saque de banda.
Aprieta ✖ para un saque en corto y ● para un saque largo.
Hay jugadores que tienen "Hab. Saq. Lrg" (Habilidad Saque Largo) y que son capaces de transformar un saque de banda en un córner (Roberto Carlos).
Si al efectuar el saque, el jugador que recibe se queda parado, desbloquéalo pulsando **R1** + **R2**.

2. Saque de esquina.
Lo primero es elegir si lanza un diestro o un zurdo. Si un diestro saca desde el lado izquierdo el centro será cerrado (hacia la portería), y será abierto si lanza desde la derecha. Lo apreciarás mejor en la colocación del jugador. Después tienes dos opciones; hacer un saque corto (✖) o largo (●). Si optas por ●, presionando ↑ el saque será rápido y con poca altura, si pulsas ↓ será raso y si aprietas **R2** harás un saque largo y bombeado.

→PARAR EL BALÓN
Si después de ir en carrera o andando sueltas el mando, verás que tu jugador da unos cuantos pasos (bastante molestos) antes de pararse por completo. Para evitar esta molestia, pulsa **R1** y tu jugador parará el balón en el momento.

→BAJAR UN PASE CON EL PECHO
Cuando el balón este en el aire, deja apretado ▲ para parar el balón con el pecho. Puedes orientar la caída del balón pulsando la dirección que quieras.

Amago

Regate con los dos pies



Bicicleta corta





Salida del portero



Saque de banda



Saque de esquina

Resident Evil Code: Veronica X

Ya que la aventura tiene tela, vamos a ponerte las cosas más fáciles con una guía rápida de los puzzles más difíciles, los enemigos más duros, los personajes alternativos, los extras...

RESOLUCIÓN DE PUZZLES

→SACAR A STEVE DE LA TRAMPA
En la entrada del palacete, al intentar salir, oirás un grito de Steve pidiendo ayuda. Corre hacia él y al llegar al lugar te darás cuenta de que ha caído en la misma trampa que tú hace unos minutos. Para liberarle, examina el panel de control.
Se te pedirá que marques dos de los seis objetos que hay en el panel. **Tienes que marcar el C y el E,** es decir, las dos pistolas.

→COORDENADAS DE LA CÁMARA DEL LABORATORIO DE EXPERIMENTACIÓN BIOLÓGICA
De la zona central de la sala de control, donde has encontrado un ordenador con datos sobre el Albinoid, coge las granadas que hay al lado y ve hacia el fondo de la estancia. Allí, con la mesa de mandos, podrás manejar una cámara situada en el laboratorio de experimentación biológica. Muévela hasta las coordenadas (XR: -009; YR:040) y enfocarás a un cuadro de color rojizo con un esqueleto. Usa el zoom (pulsa ✖) y **verás escrita la cifra 1126, que es el código que necesitas** para entrar en la sala de experimentación.

→ABRIR LA CAJA DE MÚSICA
Después de visitar a fondo las instalaciones de entrenamiento, vuelve al Palacete. Coloca en tu inventario las dos Lugers y ve hacia la puerta del fondo y que todavía no has podido abrir. En dicha puerta verás dos huecos donde colocar las dos pistolas que recibiste de Steve. Hazlo y se abrirá, pudiendo así pasar a una especie de despacho, donde encontrarás un cargador y un memorándum encima de la mesa que pone:
1º número: izquierda, derecha.
2º número: izquierda.
3º número: derecha.
4º número: derecha, derecha, derecha.
A su lado hay un ordenador que debes encender para que, tras una pequeña intro, te pida un password y se encienda una luz en la caja de música que hay en la pared. No teclees todavía nada y examina el reloj para descubrir que tiene un par de botones y una "ventanita" en la que se muestra un número. Debes pulsar los botones izquierdo y derecho siguiendo las instrucciones que leíste en el memorándum. Cada vez que completes un paso, apunta el número que sale en la ventana y **obtendrás como resultado la cifra 1971.** Como habrás adivinado, esa cifra es la que debes introducir como password en el ordenador. La caja de música se retirará y dejará al descubierto una puerta secreta por la que pasar a un pasillo.

→PUZZLE DE LA SALA DE LOS CUADROS
En la sala de los cuadros, obsérvalos y verás que tienen unos botones. Subiendo los escalones encontrarás, junto a otro cuadro, el Memorándum del Nuevo Maestro que deberías leer para resolver el puzzle. El método a seguir es parecido al de la sala de cuadros del primer *Resident Evil*, es decir, debes pulsar los botones en el orden correcto:



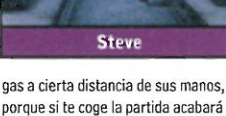
Sacar a Steve de la trampa



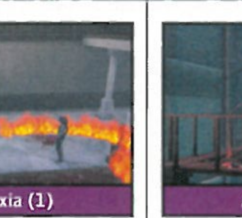
La cámara del laboratorio



La caja de música



Steve

Alexia (1)




Alexia (2)

gas a cierta distancia de sus manos, porque si te coge la partida acabará para ti de una forma un tanto brusca. Si no andas mal de munición y eres paciente, acabarás con ella con facilidad.

→ALEXIA (2º enfrentamiento)
Equípate con la más potente de las armas que tengas y dispara sin parar. Alexia te lanzará unos bichitos que no dejarán de hacerte pupa, pero no desvíes tu atención hacia ellos y concéntrate en llenar de plomo a Alexia. De vez en cuando, saldrá de la zona central un enorme tentáculo que tendrás que esquivar siempre que puedas.
Si tienes una buena provisión de hierbas y no dejas de disparar, no tendrás problemas para deshacerte de esta primera versión de la señorita.
Sí, primera versión. Cuando creas que te has librado de ella, se transformará en un bicho volador que sólo puedes eliminar usando el cañón de pulsos. Cógelo de su compartimento y apunta con el R1. La perspectiva cambiará a primera persona y tendrás que acertarle en pleno vuelo, mientras recibes unos chorritos de líquido inflamable. Aguanta, vigila constantemente la cuenta atrás, afina tu puntería y será historia con un solo impacto.

EXTRAS

→RÁNKING
Dependiendo de lo bien que lo hagas, obtendrás un rango al final de la aventura, que puede ir desde la A (el mejor) hasta el E. Para ello, se tendrán en cuenta principalmente tres cosas: el tiempo que has tardado en completar el juego, las veces que has salvado y el número de sprays utilizados.
Cuanto más bajas sean estas cifras, mejor será el ranking que obtengas. Si consigues al final un rango A, la próxima vez que juegues tendrás un lanzamisiles con munición infinita en el modo principal de juego. Para obtener dicho rango, tienes que cumplir los siguientes requisitos:
- No usar ningún spray.
- No salvar la partida.
- No continuar ni una sola vez.
- Ayudar rápidamente a los distintos personajes que se encuentran en apuros: a Steve cuando se queda atrapado, llevarle el hemostático a Rodrigo y darle el suero a Claire.
- Finalizar el juego en menos de cuatro horas.

Si lo consigues, podrás coger el lanzacohetes en el primer baúl que encuentres en el juego.

→MODO BATALLA
Aparece tras finalizar la aventura con cualquier ránking y podrás jugar en tercera o en primera persona. En él tomarás el control de alguno de los personajes y te lanzarás contra una auténtica horda de enemigos, empuñando distintas armas con munición infinita. Dispondrás de un tiempo límite y tendrás que hacer uso de las tácticas que has aprendido durante el juego, como aprovechar los bidones explosivos. Cada uno de los personajes se enfrentará a un "jefe" al finalizar la misión, como Nosferatu.
Al principio sólo podrás elegir a Chris y a Claire, a los que hay que sumar a Steve si cogiste la réplica de la Luger en el juego. Jugando con cada uno podrás conseguir a otros personajes:
- **Wesker:** acaba el modo Batalla con Chris Redfield.
- **Claire alternativa:** acábalo con la Claire original
- **Cañón de pulsos:** obtén un rango A con todos los personajes. Además, si visitas el casino del palacete y juegas a las tragaperras, obtendrás el "Informe Especial".

Ránking

Modo Batalla

Personajes

Pro Evolution Soccer 2

Es el juego que mejor refleja el fútbol, gracias a la inmensa cantidad de jugadas que se pueden elaborar y su concepción de juego en equipo. Empápate con esta minificha si quieres sacarle el máximo partido.

CONTROLES AVANZADOS

→ PASES

Dando por hecho que conoces los pases que se realizan con un solo toque de botón (pase corto, largo y al hueco), aquí te explicaremos los pases más complejos y efectivos.

1. Pase al hueco elevado.
Se consigue presionando **L1 + ▲** y su fuerza es automática. Los jugadores que tienen la habilidad "pase" son los más precisos (Burrito Ortega, Figo, Del Piero...).

2. Pase con el stick derecho.
Puedes utilizar el stick derecho para dar pases. Aparte de pasar a cualquier dirección dando un toque al stick, puedes también calcular la fuerza, según presiones el stick, aunque los pases son más precisos con la ✖. Con **L1** el pase será elevado.

3. Centro al área.
Escasparse por la banda y centrar "a la olla" es uno de los recursos más efectivos. En pleno partido, pulsa "Start" y ve a "Config. Botones" (modo "Pase Largo"). Verás que hay 5 tipos de configuración. Cuanto más alta sea, mayor libertad y mayor dificultad. Para ser un maestro, la mejor opción es la 5. El botón para efectuar el centro en las 3 primeras configuraciones es ● (presionando una vez el centro va a la cabeza, dos a media altura y tres rasa):

- **Tipo 1:** Todos los centros con ● son automáticos al punto de penalti.
- **Tipo 2:** Centro automático si estás cerca del área grande. Manual si lanzas desde otro punto del campo.
- **Tipo 3:** Centro automático sólo cuando rebasas el área grande. En cualquier otra zona será manual.
- **Tipo 4:** Con **L1+●** es un centro automático al punto de penalti. Si sólo pulsas ● es igual que el tipo 3.
- **Tipo 5:** Con **L1+●** es un centro automático si rebasas el área grande. Sólo con ● es un centro manual en cualquier parte del campo, por lo que es la única configuración que te permite colarte hasta el fondo y colgar el balón al punto que desees.

→ PAREDES

1. Pared Básica.
El primer paso es centrar a un compañero apretando **L1 + ✖**. El jugador que da el pase correrá unos metros. Después, el jugador que ha recibido tienes varias opciones:

- ✖: Devuelve el pase al compañero realizando una pared normal.
- ▲: Devuelve el pase, pero adelantado. Es la pared más usada.
- ●: La pared será elevada (también se puede con **L1 + ▲**).

Consejo: No conviene que tardes mucho en devolver el pase ni que lo des a la primera.

2. Amago de Pared.
Aprieta **L1+✖** para que tu jugador salga corriendo, pero no le devuelvas la pelota. Sumarás un hombre al ataque y despistarás al adversario: si el rival va a tapar al jugador que va por la banda, ataca por el centro. Prueba a dar varios pases en el centro del campo con **L1 + ✖** y acumularás delanteros arriba.


Pase al hueco elevado


Pared básica



Amago de pared

LIGA MASTER

En esta competición, elijas el equipo que elijas empiezas en tercera división y con los mismos jugadores. A partir de ahí tu objetivo principal es subir a primera.
¿Y cómo se consigue esto? Pues de la forma tradicional, es decir, ganando partidos para obtener puntos con los que fichar nuevos jugadores y lograr un equipo con serias aspiraciones al título de liga de primera división. ¿Fácil, no? Bueno, apunta estos útiles consejos para ganar la Liga Master:

- **Los fichajes sólo se pueden efectuar a partir del tercer partido** y antes de que acabe el décimo. Intenta a toda costa ganar los tres primeros partidos.

Obtendrás una cantidad decente de dinero para fichar nuevos jugadores y estos estarán dispuestos a recalar en las filas de un equipo con serias aspiraciones al título.

- **Aquí tienes una lista de excelentes jugadores** que te saldrán muy baratos y no tienen ningún equipo al empezar tu liga Master:
  - H. Nakata de Japón.
  - Fidaga de Senegal.
  - Nedilson de Brasil (es Denilson, "er der betis").
  - Rebrov de Ukrania.
  - Van Der Sar de Holanda (es el portero, aunque ponga Oranges025).
  - Olisadebe de Polonia.
  - Douif de Senegal.

Fichajes

- **Puedes conseguir jugadores nuevos** para la Liga Master en la opción "Umbro P.T.C." (esta opción se encuentra dentro del "modo Entrenamiento", en el menú principal). Se trata de una consecución de pruebas para mejorar tu habilidad en el regate, pase corto, pase manual, saques de falta y posesión del balón. Por cada prueba completada te darán puntos. Con una buena puntuación obtendrás premios en forma de jugadores. Puedes probar cuanto quieras.

Umbro P.T.C.

LAS DUDAS MÁS FRECUENTES

1. Cuando centro a un jugador, hay veces que se queda parado y el rival se adelanta. ¿Qué hago para que vaya a por el balón?
En teoría, con apretar rápidamente **R1** y dirigir tu jugador hacia el balón bastaría, pero hay un detalle muy importante: la condición (o estado de ánimo) del jugador. Para verla, ve al menú "ajuste alineación" y pulsa **R1**. Según el color y la posición de la flecha (roja y hacia arriba es la mejor) tu jugador tendrá más o menos ganas de ir a por el balón. La solución es elegir a los jugadores con mejor condición (cambia en cada partido). También puedes optar por la opción de desbloquear al jugador (**R1 + R2**), pero no suele ser muy efectivo.

2. Cuando la pelota va a salir fuera, mi jugador sigue corriendo a por ella y a veces la toca. ¿Cómo puedo evitarlo?
Pulsa a la vez **R1 + R2** y desbloquearás al jugador. Ahora ya no seguirá la trayectoria del balón.

3. No consigo rematar de cabeza en un saque de esquina: la defensa siempre se adelanta. ¿Hay algún truco para adelantarme?
El único truco consiste en controlar a tu jugador cuando el balón va por el aire y, manualmente, adelantarte al rival. Para controlar a tu jugador en un balón aéreo, pulsa **R2** a la vez que te mueves con el pad de control. Conseguirás que tu jugador no pierda de vista en ningún momento la trayectoria de la pelota y a la vez podrás regular tu posición de remate. También es aconsejable que saques el córner con el botón **R2** apretado, para que el balón vaya más alto y te dé más tiempo para colocarte en el área.

4. ¿Cómo puedo lograr la máxima eficacia en los tiros?
Sigue estos consejos:

- Evita realizar un disparo con jugadores rivales cerca de tu posición.
- Pulsa el botón de disparo preferentemente con tu jugador andando (si lo haces en carrera, pulsa el botón justo cuando tu jugador esté lo más cerca posible del balón).
- Acompaña el disparo con un toque en el pad hacia arriba o hacia abajo (según la dirección donde quieras que vaya la pelota).
- Fíjate en el jugador que va a tirar: no todos lo hacen igual. Intenta disparar con el que más cualidades tenga.
- No intentes disparar desde una posición demasiado alejada. La distancia desde la que puedes empezar a probar suerte es a unos dos o tres metros del área grande si tiras desde el centro, y sobre la línea del área si tiras desde la esquina.

5. ¿Hay alguna fórmula para que una jugada acabe siempre en gol?
No, y esa es una de las grandezas de este juego. Pero sí te podemos decir que la forma más fácil de llegar con claridad a la meta contraria es haciendo paredes por el centro de la defensa o dando pases al hueco en el momento justo. Si dominas estas dos facetas, puedes meter gol a cualquier equipo.

Resident Evil Code: Veronica X

Puzzle de los cuadros

Réplica de la Luger

Depósito de aceite

Nosferatu

Albinoide

Araña Gigante

1°: Mujer con una taza.
2°: Hombre con dos niños.
3°: Hombre pelirrojo con una taza.
4°: Hombre pelirrojo con un plato.
5°: Anciano con plato.
6°: Hombre rubio con un candelabro.
Pulsa ahora el que tiene el cuadro del niño que hay subiendo los escalones y que se supone es Alfred Ashford. Completado el proceso, éste girará y aparecerá el del "nuevo maestro": Alexia.

→ CONSEGUIR LA RÉPLICA DE LA LUGER

En un rincón de uno de los muchos pasillos del palacete encontrarás una tapa de alcantarilla que al principio no podrás abrir. Entra en la sala que hay junto a esta alcantarilla y, además de encontrar una máquina de escribir, un baúl y varias cosas más, descubrirás un cuadro en la pared. Si lo examinas descubrirás que muestra una frase de la cual debes tomar buena nota. En el extremo contrario hay una mesita con cajones. Para abrirlos tienes que introducir una clave que, como imaginas, está relacionada con el cuadro que acabas de observar. Para que no te comas el coco, la clave es: **RO, VR, AZ, MR.**
Cuando el cajón se abra, podrás hacerte con la réplica de una Luger, un ítem que no te servirá para nada durante la aventura, pero que necesitas si quieres que al acabar el juego estén disponibles todos los extras que oculta.

→ PUZZLE DE LOS DEPÓSITOS DE ACEITE

Cuando estés en el puente levadizo, verás que al accionar la palanca del panel de control, ésta no funciona. Cruza hasta el otro extremo y entra por la puerta. A la izquierda verás un panel que representa el estado de los depósitos de aceite del mecanismo que hace que el puente se mueva. Hay tres compartimentos: uno de 3 litros (centro), otro de 5 (derecho) y otro de 10 litros (abajo). Tienes que hacer que el depósito de abajo contenga 7 litros exactos, combinando las cantidades de los de arriba. Sigue estas instrucciones:

1. Echa el contenido del de 3 litros en el de abajo dos veces.
2. Pasa el liquido del de 5 litros en el de 10, quedándote en el primero un litro.
3. Vacía el deposito de abajo pulsando el botón de la derecha.
4. Trasvasa ahora el único litro que queda en el de 5 al de 10.
5. Vacía el de tres litros dos veces en el de abajo para obtener los 7 litros.

CONSEJOS PARA ACABAR CON LOS ENEMIGOS

→ LOMBRIZ

El mejor modo de eliminarla es, usando cualquier arma menos las flechas, correr sin parar y esperar el momento oportuno para disparar. Cuando surja del suelo dispuesta a atacar, deja de correr y pulsa el botón de apuntar para que Claire se dé la vuelta y la encañone. Dispara entonces una buena ráfaga hasta que vuelva a desaparecer en la tierra. Dependiendo de la potencia del arma, tardarás más o menos. Con un poco de paciencia y sin dejar de correr, acabarás con ella sin problemas.

→ BANDERSNATCH

Este bicharraco se convertirá en uno de tus peores enemigos. Su principal arma es un brazo extensible que usará para darte zarpazos desde largas distancias, por lo que ponerse a cubierto es muy difícil. Además, lo usará para desplazarse a toda velocidad de un sitio a otro. Lo mejor es alejarse de él y dispararle con algo potente mientras aguantas sus golpes. Si andas muy mal de hierbas, lánzale tres o cuatro flechas explosivas.

→ TYRANT

Corre y pulsa el interruptor que hay a la derecha de la puerta y que activará la catapulta. La caja del fondo saldrá disparada y golpeará al Tyrant hasta casi hacerlo caer del avión por la compuerta abierta. Este será el método para librarte de él, pero antes tendrás que ablandarlo a base de flechas explosivas y granadas mientras haces tiempo y la catapulta se prepara. El bicho se abalanzará contra ti con la garra por delante para luego asestar un zarpazo brutal que te dejará medio muerto. Intenta esquivarlo hasta que puedas usar la catapulta. Con unas 12 flechas y 5 ó 6 granadas podrás echarlo la segunda vez.

→ NOSFERATU

Mantente a distancia, apunta con el rifle y usa el zoom para darle en el corazón. Vigila el veneno que despide y que no puede curarse con la hierba azul y usa un spray de vez en cuando. Si te quedas sin balas, remátalo con otra arma (la pistola va bien), pero acertándole de frente, para darle al corazón. Sin demasiados problemas, lograrás eliminarlo.

→ LOMBRIZ (2° enfrentamiento)

El método a seguir es igual al que usaste antes. Si usas la pistola te llevará un rato acabar con ella, pero si te equipas con algo más potente, como la ballesta con flechas explosivas, será cuestión de segundos. No dejes de correr y cuando la veas asomar la jeta, pulsa R1 y Chris la encañonará.

→ ALBINOIDE

Estás en una sala cuadrada con una piscina ocupando toda la zona central. En ella nada un bicho de tamaño espeluznante, un espécimen superdesarrollado de albinoide. Tu mejor opción son las granadas y la escopeta. La mejor táctica es la de esperar fuera de la piscina, pegado al bordillo, a que se acerque. Entonces lo único que tienes que hacer es apretar el gatillo (apunta hacia abajo si usas la escopeta) y acertarle de lleno en el lomo. Si eres paciente conseguirás acabar con él sin que ni siquiera te toque un pelo de la cabeza.
Si tienes prisa, puedes meterte en el agua e ir directo a por él, a costa de recibir las fuertes descargas eléctricas que suelta. En cualquier caso, conseguirás eliminarlo sin mucho esfuerzo.

→ ARAÑA GIGANTE

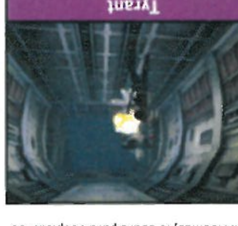
Si decides acabar con ella, equípate con el lanzagranadas cargado con ácido (si no te queda, usa cualquier otra munición o arma potente) y espera a que suba por las paredes. Apunta hacia arriba y dispara cada vez que la tengas cerca. Si andas atento ni te alcanzará (ni con las patas ni con las bocanadas de veneno) debido a su lentitud. Con unos pocos disparos será historia (con el ácido sólo te llevará un par de disparos).

→ STEVE

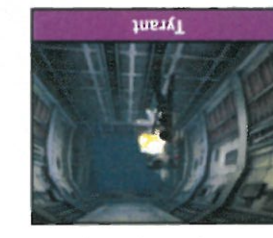
Steve es capaz de acabar contigo de sólo dos golpes, por lo que es vital que estés atento a tu nivel de vida si te alcanza. La única forma de librarte de él es escapar de esa sala por donde has entrado ya que, en su nueva forma, Steve es indestructible. La estrategia a seguir es bastante peliaguda. Debes dispararle una flecha explosiva cuando veas que levanta el hacha y así obtener unos segundos preciosos que debes aprovechar para darte la vuelta y correr en dirección a la salida.
Cuando veas que te alcanza, pulsa R1 y Claire se dará la vuelta para poder volverle a disparar.
Repite ese proceso hasta que consigas salir de la estancia con el corazón en un puño. Suerte, no es fácil.

→ ALEXIA

Cuando tomes el control de Chris, lo primero que debes hacer es armarte con lo mejor que tengas y alejarte de ella. No dejes de disparar mientras esquivas las llamaradas y las chorros de ácido que lanzará Alexia.
Es de vital importancia que te manten-

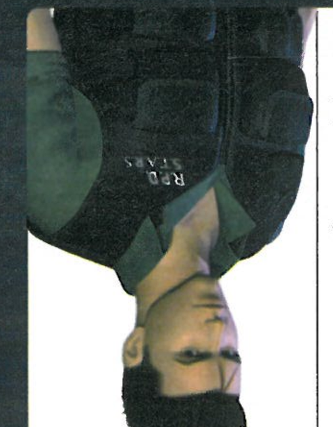






Lombriz

Bandersnatch

Tyrant



Dragon Ball

Si quieres convertirte en el mejor guerrero de la galaxia, tendrás que demostrar que puedes superar los distintos retos, duelos y torneos que te plantea el juego. ¿Quieres conseguir las Bolas de Dragón? Pues a por ellas.

LA HISTORIA DE DRAGON BALL Z

En este trepidante modo vivirás las aventuras de Goku y sus amigos contra los villanos más peligrosos de la galaxia. Por cada victoria que consigas, serás recompensado con más técnicas para nuestros héroes y nuevos personajes con los que competir en los modos "Duelo" y "Torneo de las artes marciales".

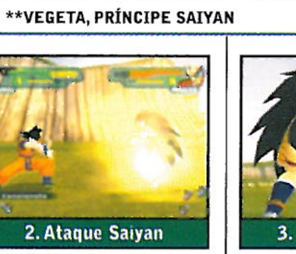
Cuando hayas completado por primera vez las tres historias (Saiyan, Namekan y Androide) podrás acceder a ellas de nuevo para disputar nuevas peleas (marcadas con **) con otros carismáticos personajes como Vegeta, Frieza, Cell... Además de obtener finales alternativos para la historia de Dragon Ball Z.


1. Misterioso at. alien

1. SAIYAN

¡¡ MISTERIOSO AT. ALIEN !! (1)	Recompensa: Técnica Puño Zanku para Goku Recompensa: Personaje Raditz
**¡¡ EL MUTUO ENEMIGO MORTAL!!	Recompensa: Muerte súbita instantánea para Piccolo Recompensa: Cañón de haz especial para Piccolo
**¡¡ ATAQUE SAIYAN!! (2)	Recompensa: Morada del demonio para Piccolo Recompensa: Ranma feroz para Piccolo
LA FURIA SILENCIOSA DE GOKU (3)	Recompensa: Personaje Nappa
SUPER DUELO (4)	Recompensa: Puño de kilo X2
EL PODER REAL DE GOHAN	Recompensa: Personaje Vegeta
**VEGETA, PRÍNCIPE SAIYAN	Recompensa: Cañón Galicle para Vegeta


2. Ataque Saiyan


3. Furia silenciosa

4. Super Duelo

• **Insulta a tu oponente para desconcentrarle.** Para conseguir que la barra de "magia" de tu oponente descienda, y así evitar que pueda lanzarte un ataque potente o aumentar su fuerza, desconcéntrale lanzándole improperios con esta combinación de botones: ● + ▲ + ✖ + ■.

• **TORNEOS**
• **Experto: 5 rondas.**
Recompensas:
1º- 50.000 Zenies y personaje GT Saiyaman (Gohan adulto).
2º- 25.000 Zenies.
• **Avanzado: 4 rondas.**
Recompensas:
1º- 30.000 Zenies, opción de compra del nivel experto, Mr. Satán y modo "La leyenda de Mr. Satán".
2º- 15.000 Zenies.
• **Novel: 3 rondas.**
Recompensas:
1º- 10.000 Zenies, opción de compra en la tienda de Mr. Popo del nivel avanzado del torneo.
2º- 5.000 Zenies.

LA TIENDA DE MR. POPO (editar técnicas)

→LAS SIETE BOLAS DE DRAGON
En la sección "Recomendamos" de la tienda de Mr. Popo podrás obtener las 7 bolas de dragón, por 8.000 Zenies cada una. Para reunirlas, sal y entra alternativamente hasta que Mr. Popo las ponga a la venta. Eso sí, ármate de paciencia. Cuando las reúnas podrás invocar al dragón Sheron para conseguir el "Avance Total" de un personaje. Gracias a ello, podrás utilizar todas las técnicas del luchador elegido en el modo "Torneo", pero prescindiendo de sus cápsulas.

→COMPRA DE TÉCNICAS
Todas aquellas técnicas que no son conseguidas en el modo "Historia", deberán ser adquiridas en la tienda de Mr. Popo, usando los Zenies que obtendrás cuando seas campeón o subcampeón en el torneo.

Antes de entrar en el bazar, asegúrate de que conoces las técnicas que tienes, ya que el dependiente te ofrecerá indistintamente cápsulas que ya posees o que no. Para hacerte con las mejores técnicas, acude a la sección de "Recomendamos" donde encontrarás las más valiosas.

→CONFIGURACIÓN DEL LUCHADOR PERFECTO
Con todas las técnicas compradas en la tienda de Mr. Popo y conseguidas en el modo Historia, podrás configurar un luchador que reúna las siete que más te gusten e intercambiarlas con tus amigos.
Para ello, entra en la sección de "Cambiar Técnicas", escoge tu luchador favorito y las siete técnicas que te resulten más útiles. Para saber cuáles son las mejores, lee las fichas de características, aunque las técnicas más raras (su ficha explicativa tiene el borde dorado) suelen ser las más importantes.


Compra de técnicas

Configuración del luchador

LA LEYENDA DE MR. SATÁN

Para acceder a la leyenda de Mr. Satán, tendrás que ser Campeón del Torneo en la dificultad "Avanzado". En esta modalidad, manejarás a Mr. Satán en los duelos (en condiciones muy diversas) que te lancen once personajes determinados. Cuanto menos tiempo tardes en derrotarlos y menos te golpeen, mejor puntuación obtendrás al final. Entonces, además de la puntuación, obtengas un código que podrás introducir en la página oficial (www.dragonballz-budokai.com) para participar en ligas nacionales y europeas.

Mr. Satán


Mr. Satán


Mr. Satán


Nociones técnicas

Nociones técnicas

Nociones técnicas

→PUESTA A PUNTO
Puedes llevar tus coches al Taller para comprar piezas que mejoren su rendimiento. En muchos casos, las piezas suelen aparecer por triplicado y, aunque su nombre es muy parecido, los resultados son diferentes, siendo siempre los personalizados los que mayor campo de configuración ofrecen. Aquí te señalamos las piezas que no deberían faltar en tus coches.

• **Suspensión y Frenos.**
Aquí encontrarás lo necesario para que tu coche tome bien las curvas. De las tres suspensiones, como mínimo deberías hacerte con la Deportiva por 7.500 Créditos, aunque el Servicio Personalizado te permitirá mejores ajustes por 10.000 Créditos más. Hazte también con los frenos Sport.

• **Motor y tubo de escape.**
Es clave para aumentar la potencia. Tus primeras compras deberían ser el Chip de Competición (1.500 Créditos) y el Filtro de Aire de Competición (5.000 Cr.). Otra buena mejora es el Rectificado del Asiento de Válvulas (5.000 Cr.). Si tu coche no acepta turbo, puedes realizar una puesta a punto del motor, preferiblemente la segunda o tercera fase, aunque te costará entre 15.000 y 80.000 Cr, más o menos.

• **Tren de transmisión.**
Aquí encontrarás lo necesario para evitar perder potencia. Deberías comprar el Volante Motor de Competición (1.200 Cr.), el Embrague de Triple Disco (4.700 Cr.) y la Transmisión Personalizada (10.500 Cr). Del resto, olvídate si no te sobra la pasta.

• **Turbo.**
Cita obligada si buscas máxima potencia. Aquí encontrarás hasta 4 fases, pudiendo comprar directamente la más potente por 80.000 Cr. Si no te llega, puedes conformarte con la tercera etapa, justo la mitad. Y no te olvides de comprar el Intercooler de Alta Capacidad, por 3.000 Créditos.

• **Otros/Centralita.**
Destacan las 3 opciones de Reducción de Peso, que solucionan problemas de giro. Para poder comprar la tercera fase deberás adquirir antes las dos primeras por 1.300 y 5.500 Cr., para desembolsar unos 22.000 por la última. Las otras piezas son caras, y no aportan mucho, salvo en algunos 4x4.

• **Neumáticos.**
Son de vital importancia en la Liga Profesional y en los Eventos de Resistencia, ya que dependiendo del compuesto, tendrás que entrar una o más veces en boxes. Lo ideal es que tus mejores coches tengan todos los neumáticos de competición, para poder cambiarlos antes de la carrera.



Puesta a punto







Puesta a punto

→MEJORAR SIN PAGAR
Si quieres mejorar tus coches sin pagar ni un duro, hay un pequeño truco. Necesitas dos Tarjetas de Memoria, y seguir los estos pasos:
• Guarda tu partida en las 2 Tarjetas.
• Compra el coche que más te guste y hazte con todas las piezas disponibles.
• Salva la partida en la Tarjeta 2.
• Sal al menú principal y carga la partida de la Tarjeta 1.
• Dirígete a la opción Comerciar de Mi Casa. Carga el garaje de la Tarjeta 2 y podrás comprar el coche con las mejoras, a precio de concesionario.

→EL PRINCIPAL PROBLEMA MECÁNICO
Disponiendo de las mejores piezas es posible modificar casi todos los aspectos del coche. Algo que puedes ver en las siguientes tablas. Sin embargo, uno de los problemas más frecuentes es la pérdida de potencia al llegar a la velocidad punta. Esto se puede solucionar con la Transmisión personalizada y dirigiéndose al menú Configuración de Mi Casa. Entrando en Transmisión, es posible modificar las revoluciones de cada marcha. Sin embargo, lo que te interesa es la barra de la parte inferior, con la que puedes hacer que las marchas sean más cerradas o más largas. Si sitúas el indicador en el extremo derecho de la barra, harás que las marchas sean más largas, consiguiendo así un mejor aprovechamiento de la potencia y alcanzando una mayor velocidad, aunque a costa de una aceleración un poco más lenta.

AJUSTES	COMPONENTES NECESARIOS	MODIFICACIONES	PROS	CONTRAS	PARA CIRCUITOS	PARA COCHES
RELACIÓN DE CARGA Ruedas delanteras y traseras	Amortiguadores deportivos o personalizados	Subir nivel	Buen giro	Consumo desigual de neumáticos	Con muchas curvas consecutivas	De todo tipo
		Bajar nivel	Estabilidad	Gasto intenso de neumáticos	Con curvas espaciadas	De todo tipo
AJUSTE DE ALTURA Ruedas delanteras y traseras	Amortiguadores personalizados	Subir nivel	Buena adaptación a desniveles	Menos estabilidad en giros	Muy accidentados	De todo tipo
		Bajar nivel	Buen comportamiento en curvas	Menos adherencia en resaltos	De asfalto liso	De todo tipo
AMORTIGUACIÓN Ruedas delanteras y traseras	Cualquier modelo de suspensiones	Subir nivel	Mejor respuesta en curvas	Menos adherencia en baches	Con superficie lisa	De todo tipo
		Bajar nivel	Mejor adherencia en superficies	Poca estabilidad en curvas	Con bordillos en curvas y accidentados	De todo tipo
ÁNGULO DE CAÍDA Ruedas delanteras y traseras	Cualquier modelo de suspensiones	Subir nivel	Poco gasto de neumáticos	Freno escaso	Circuitos muy rápidos	De todo tipo
		Bajar nivel	Buenos frenos	Gasto de neumáticos	Con curvas cerradas	De todo tipo
ÁNGULO DE PASO	Suspensiones deportivas o personalizadas	Subir nivel ruedas delanteras	Buen agarre	Gasto intenso de neumáticos	Con muchas curvas rápidas	De todo tipo
		Bajar nivel ruedas delanteras	Poco gasto de neumáticos	Agarre deficiente	Con curvas cerradas	De todo tipo
		Subir nivel ruedas traseras	Buen Giro	Peor agarre	Con curvas cerradas	De todo tipo
		Bajar nivel ruedas traseras	Más estabilidad en rectas	Giro deficiente	Con largas rectas	De todo tipo
ESTABILIZADOR Ruedas delanteras y traseras	Amortiguadores personalizados	Subir nivel	Más estabilidad	Dificultad de giro	Con curvas muy abiertas y piso liso	De todo tipo
		Bajar nivel	Buen giro	Poca estabilidad	Curvas cerradas y piso accidentado	De TD y 4x4
FRENOS Ruedas delanteras y traseras	Equilibrio de frenos personalizados	Subir nivel	Freno intenso	Gasto excesivo de gomas	Con curvas muy cerradas	Muy potentes
		Bajar nivel	Ahorro de neumáticos	Poca frenada	Circuitos rápidos	De todo tipo

2. MAMEKAN

¡VÁMONOS A NAMEK! (5)	Recompensa: Puño de Kiao X5 para Goku Recompensa: Puño de Kiao X10 para Goku, Semilla Senzu para todos los personajes
**¡EL ATAQUE DE VEGETA!	Recompensa: Personaje Zaabon Recompensa: Personaje Dodoria
¡LA LLEGADA DE GOKU!	Recompensa: Personaje Reecome, Super Puño de Dragón para Goku Recompensa: Personaje Ginyu
** ¡¡EL CAMINO A SUPER SAIYAN!! (6)	Recompensa: Porrazo final para Vegeta
**¿ FRIEZA? ¿O VEGETA? (7)	Recompensa: Sangre Saiyan para Goku, Gohan niño, Vegeta, Trunks, Raditz, Nappa y Cell
LA RESURRECCIÓN DE GOKU	Recompensa: Bomba de Energía para Goku
LEGENDARIO SUPER SAIYAN	Recompensa: Super Saiyan para Goku
PELEA CALLADA PERO FEROZ	Recompensa: Personaje Frieza
**FRIEZA FURIOSO	Recompensa: Rayo de la muerte para Frieza Recompensa: Danza del mal para Frieza Recompensa: Forma final para Frieza
**EL VERDADERO GOBERNADOR	Recompensa: 100% forma final para Frieza

3. ANDROIDE

UNA NUEVA AMENAZA (8)	Recompensa: Enfermedad viral del corazón para Goku
UNA MALVADA PROFECÍA	Recompensa: Fundido con Kami Sama para Piccolo
** SUPER SAIYAN VEGETA (9)	Recompensa: Personaje Nº 19 Recompensa: Personaje Nº 18
EL SOLAPADO CELL	Recompensa: Personaje Nº 17
**EL SECRETO DE VEGETA (10)	Recompensa: Super Vegeta
**FORMA PERFECTA DE CELL COMIENZA	Recompensa: Personaje Trunks
EL JUEGO DE CELL COMIENZA	Recompensa: Kamehameha dirigido para Goku
GUERRERO MEJOR QUE GOKU	Recompensa: Personaje Joven Gohan
¡¡ GOHAN EXPLOTA!!	Recompensa: Super Saiyan 2 para Joven Gohan Recompensa: Poder de sangre mezclada para Gohan niño y Trunks
¡¡LA BATALLA FINAL!!	Recompensa: Personaje Cell
**¡BUSCAR LA FORMA PERFECTA!	Recompensa: Personaje Nº 16 Recompensa: Segunda forma para Cell
**UN ASESINO DE SANGRE FRÍA	Recompensa: Personaje Yamcha


5. Vámonos a Namek


6. El camino a Super Saiyan


7. Frieza o Vegeta

8. Una nueva amenaza


9. Super Saiyan Vegeta


10. El secreto de Vegeta

TORNEO DE ARTES MARCIALES

En el Torneo de las artes marciales tendrás que verte las caras con todos los personajes de Dragon Ball y conseguir ser el hombre más fuerte del mundo. Las reglas de los combates son muy sencillas: será vencedor aquel luchador que deje K.O. a su adversario o lo lance fuera del tatami.
Sólo el campeón y el subcampeón serán recompensados con Zenies, que te servirán para obtener nuevas habilidades en la tienda de Mr. Popo. Además, el ganador del torneo tendrá acceso a nuevos niveles de dificultad y a la adquisición de nuevos personajes.

→ LOS CONSEJOS DEL MAESTRO MUTENROI PARA GANAR

Para conseguir ser el campeón del torneo deberás seguir las indicaciones del peculiar Maestro Tortuga, ya que la dificultad del concurso es elevadísima.

• **Cúbrete de los golpes de tu rival.** Para no ser noqueado, tendrás que ejercitar tus reflejos mientras intentas protegerte de sus ataques (✖). Cuando finalices tu ofensiva, cúbrete rápidamente para no ser contraatacado.

• **Lleva la iniciativa del combate.** Nada más comenzar, golpea a tu adversario para tener un poco de ventaja. Además, así lograrás acercarle al borde del tatami, resultándote más fácil expulsarle en los primeros instantes de la pelea.

• **Intenta lanzar a tu rival fuera del escenario.** Aunque los primeros enfrentamientos en los torneos sean muy sencillos, la dificultad se irá incrementando, especialmente al final.
Si te ves incapaz de dejar K.O. a tu rival, la única opción es lanzarlo fuera del tatami. Para ello, muévete alrededor suyo (✖+⬆ ó ⬇) y lograrás que tu contrincante se sitúe en el borde de "ring". Una vez que le tengas en esa posición, realiza un fuerte ataque para que salga fuera del escenario.
Los golpes con los que conseguirás echar a tu rival son:
- ➡, ➡, R1.
- ➡, ➡, ▲.
- ➡, ➡, ■.
- ●, ●, ●, ●, ■.
- ▲, ▲, ➡, ▲.
- Cuando tu contrincante esté en el suelo: ⬇ + ▲, ▲.

• **Muévete para evitar que te saquen del tatami.** Si te encuentras cerca del borde del tatami, corres el riesgo de que tu rival te expulse si te asesta un golpe fuerte. Para evitar perder el combate, muévete a su alrededor (✖+⬆ ó ⬇). De este modo te mantendrás fuera de la zona de peligro.

• **Aumenta tu furia desde el principio.** Cuando comiences una pelea, tu nivel Ki será 2, así que si posees la técnica de ampliar tu poder, no dudes en emplearla para causar más daño a tu contrincante.

• **Configura tus controles así (✖).** Con la configuración del pad que te damos a continuación, podrás realizar con facilidad esas técnicas tan complicadas que requieren una larga combinación, lo que te será de gran ayuda en momentos difíciles del combate:
✖ - guarda
● - puño
▲ - patada
■ - especial
L1 - puño + guarda
L2 - patada + guarda
R1 - puño + patada
R2 - puño + patada + guarda

GT3

Gran Turismo 3 presenta una gran variedad de opciones mecánicas y técnicas que pueden ser difíciles de entender si no tienes un buen conocimiento de los motores. En esta ficha encontrarás los datos necesarios tanto para entender algunos términos complejos, como para realizar los mejores ajustes para tus vehículos.

LA MECÁNICA: NOCIONES TÉCNICAS

→ COMIENZA LA CARRERA DE TU VIDA

• **Los coches para empezar.**
Si juegas en el modo Gran Turismo, lo primero que necesitas es un buen coche, aunque los 18.000 créditos iniciales te limitarán las cosas. Para que no te vuelvas loco, te diremos que tus mejores opciones son el Toyota Sprinter Trueno y el Chrysler PT Cruiser. Con el dinero sobrante puedes hacerles algunas mejoras.

• **Primer coche gratis.**
Si eres un conductor paciente, debes saber que si vas al Centro de Carnés y obtienes oro en todas las pruebas de la Licencia B, ganarás totalmente gratis un Mazda MX-5. Eso sí, no es fácil lograrlo.

→ CUADRO DE MANDOS

El cuadro de mandos te dará información vital sobre tu coche.

• **Número de la marcha.**
En medio del cuenta vueltas hay un número amarillo que indica la marcha que llevas. Cuando te acerques a una curva aparecerá un número rojo que indica la marcha adecuada.

• **Desgaste de neumáticos.**
Cuando el número de vueltas sea superior a 3, aparecerá en la esquina inferior izquierda un cuadro de control del estado de las gomas. La ruedas cambiarán de de azul hasta rojo, momento de ir a boxes.

• **Indicador de frenadas.**
Un piloto rojo junto al indicador de marcha te señalará en qué curvas tienes que frenar. Si se enciende, es que vas demasiado rápido. Si empieza a parpadear, frena YA.

• **Indicador del aceite.**
Cuando necesites cambiar el aceite, se encenderá un piloto rojo en el debajo del cuentarrevoluciones.

• **ASM.**
Parpadeará cuando los neumáticos pierdan adherencia. Si estás en mitad de una curva, tu coche se desplazará lateralmente. Se evita con el TSC (sistema de control de tracción).

→ CARACTERÍSTICAS DE LOS COCHES

Antes de elegir un coche, analiza sus características, para saber si realmente es el que te conviene.

• **Tracciones: FF, FR, MR, 4WD.**
Esas siglas te indican cuáles son las ruedas motrices. La conducción varía sensiblemente de una tracción a otra. Hay coches de tracción delantera (FF o TD), trasera (TR o TT), cuatro por cuatro (4WD o 4X4) o motor central (MR o MC), que en la práctica es como si fuera un TT.

• **Potencia.**
Será la culpable de la velocidad y aceleración y vendrá medida así: 000 B.H.P./ 0000 r.p.m. Lo único que te interesa es la primera cifra.

• **Relación peso/potencia.**
Informa de la potencia bruta: Cuanto más baja, mejor.

• **Torsión.**
Indica la amplitud del giro que realizan las ruedas directrices.

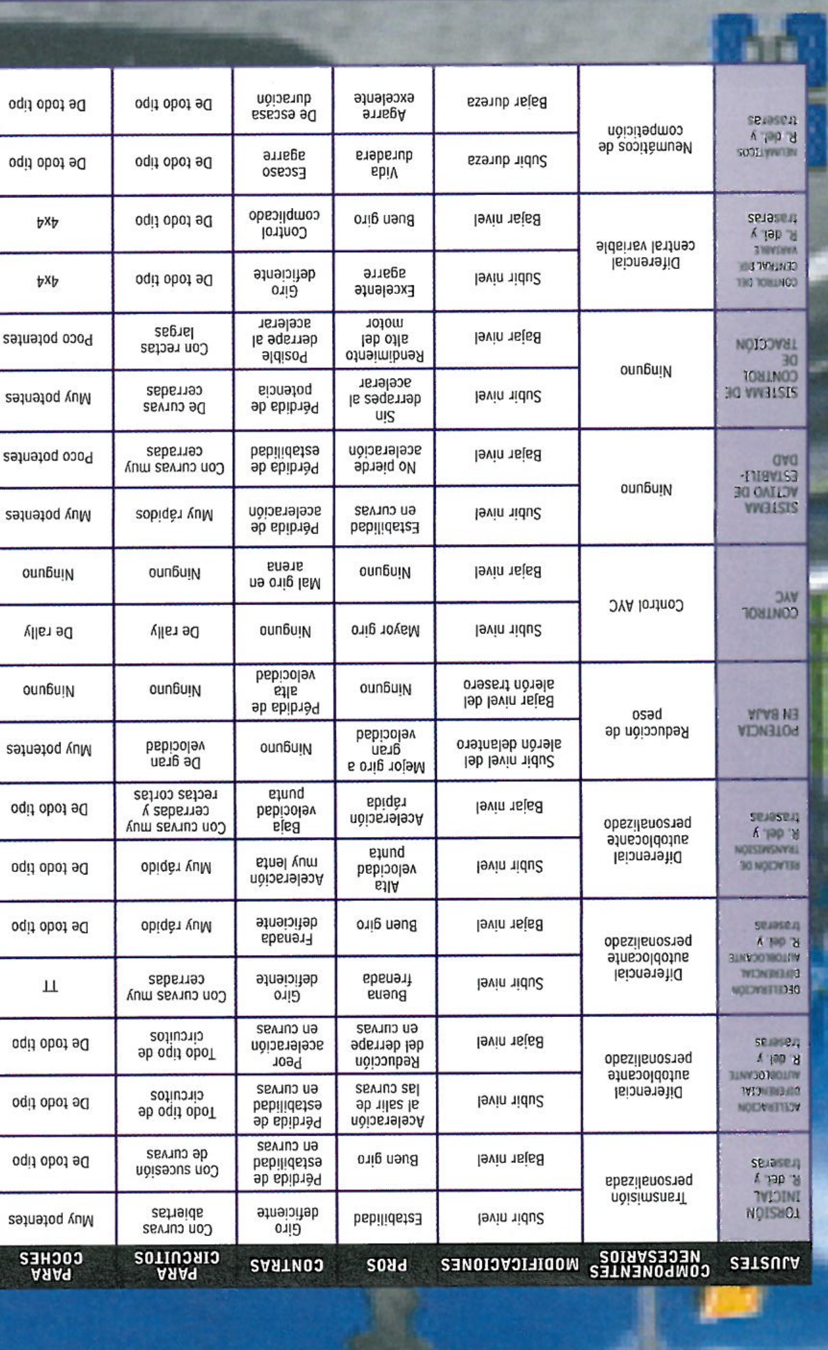
• **Motor Aspirado.**
Es el tipo de motor más común y no aceptan todas las fases del turbo.

• **Turbo.**
Aumenta la presión del aire de admisión de manera que, con la misma cilindrada, el motor da más potencia. Se les puede añadir Intercooler.

Nociones técnicas

Nociones técnicas


Nociones técnicas



AJUSTES	COMPONENTES NECESARIOS	MODIFICACIONES	PROS	CONTRAS	PARA CIRCUITOS	PARA COCHES
TORSIÓN INICIAL R. del. y traseras	Transmisión personalizada	Subir nivel	Estabilidad	Giro deficiente	Con curvas abiertas	Muy potentes
		Bajar nivel	Buen giro	Pérdida de estabilidad en curvas	Con sucesión de curvas	De todo tipo
ACELERACIÓN DIFERENCIAL AUTOBLOCANTE R. del. y traseras	Diferencial autoblocante personalizado	Subir nivel	Aceleración al salir de las curvas	Pérdida de estabilidad en curvas	Todo tipo de circuitos	De todo tipo
		Bajar nivel	Reducción del derrape en curvas	Peor aceleración en curvas	Todo tipo de circuitos	De todo tipo
DECELERACIÓN DIFERENCIAL AUTOBLOCANTE R. del. y traseras	Diferencial autoblocante personalizado	Subir nivel	Buena frenada	Giro deficiente	Con curvas muy cerradas	TT
		Bajar nivel	Buen giro	Frenada deficiente	Muy rápido	De todo tipo
RELACIÓN DE TRANSMISIÓN R. del. y traseras	Diferencial autoblocante personalizado	Subir nivel	Alta velocidad punta	Aceleración muy lenta	Muy rápido	De todo tipo
		Bajar nivel	Aceleración rápida	Baja velocidad punta	Con curvas muy cerradas y rectas cortas	De todo tipo
POTENCIA EN BAJA	Reducción de peso	Subir nivel del alerón delantero	Mejor giro a gran velocidad	Ninguno	De gran velocidad	Muy potentes
		Bajar nivel del alerón trasero	Ninguno	Pérdida de alta velocidad	Ninguno	Ninguno
CONTROL AYC	Control AYC	Subir nivel	Mayor giro	Ninguno	De rally	De rally
		Bajar nivel	Ninguno	Mal giro en arena	Ninguno	Ninguno
SISTEMA ACTIVO DE ESTABILIDAD	Ninguno	Subir nivel	Estabilidad en curvas	Pérdida de aceleración	Muy rápidos	Muy potentes
		Bajar nivel	No pierde aceleración	Pérdida de estabilidad	Con curvas muy cerradas	Poco potentes
SISTEMA DE CONTROL DE TRACCIÓN	Ninguno	Subir nivel	Sin derrapes al acelerar	Pérdida de potencia	De curvas cerradas	Muy potentes
		Bajar nivel	Rendimiento alto del motor	Posible derrape al acelerar	Con rectas largas	Poco potentes
CONTROL DEL CENTRAL DIF. VARIABLE R. del. y traseras	Diferencial central variable	Subir nivel	Excelente agarre	Giro deficiente	De todo tipo	4x4
		Bajar nivel	Buen giro	Control complicado	De todo tipo	4x4
NEUMÁTICOS R. del. y traseras	Neumáticos de competición	Subir dureza	Vida duradera	Escaso agarre	De todo tipo	De todo tipo
		Bajar dureza	Agarre excelente	De escasa duración	De todo tipo	De todo tipo

→ DECK-D. CREW'S QUARTERS

• Escucha los pensamientos.
Utiliza los sticks analógicos para controlar la cámara de ambas caras mientras hablas por Codec. Presiona los sticks analógicos para hacer zoom, es decir, presiona **L3** y **R3**. Si además quieres oír los pensamientos de tu personaje sobre sus interlocutores, presiona **R1** y **R2** (los pensamientos no tienen subtítulos y sólo se escuchan mientras habla el interlocutor de tu personaje).

→ STRUT-A. DEEP SEA DOCK

• Diviértete con las gaviotas.
En los exteriores de la misión Plant verás gaviotas volando muy cerca de los Strut. "Diviértete" pegándoles puñetazos y disparándolas con cualquier arma. Si lo haces con la pistola M9 podrás dormirlas y seguir probando "cosas", pero si las molestas demasiado, acabarán por bombardearte con sus excrementos, lo que provocará más de un patinazo. En fin, lo mejor para las gaviotas es usar misiles Stinger, que localizan las fuentes del calor y las persiguen: deja que una gaviota se aleje y... en fin, imagínatelo. Como es de esperar, esto no le hará mucha gracia al Coronel y compañía, así que prepárate para oír de todo.

→ STRUT-B. TRANSFORMER ROOM

• Reacciones para todos gustos.
Comprueba las reacciones de los personajes con los que te encuentras golpeándoles, apuntándoles con el arma, o molestándoles con el Codec una y otra vez. Pon a prueba todo lo que se te ocurra, como golpear a Pliskin la primera vez que te lo encuentres. Verás que no aguanta nada bien las bromas...

Curiosidades: loro

→ STRUT-C. DINNING HALL

• Descubre a Snake.
En la misión de las bombas, ve rápidamente al puente de conexión de los Struts C y D, antes de desactivar la bomba del Strut C. Nada más salir verás a un guardia KO; sal al puente ¡y verás una caja huyendo! ¿No te recuerda a alguien? Si le persigues, correrá más deprisa; si le disparas y corres al mismo tiempo pulsando **L1**, romperás varias cajas y el puente quedará lleno de cartones. En cualquier caso, Snake escapará. Puedes llamarle por Codec: comentará algo respecto al incidente...

→ STRUT-D. SEDIMENT POOL

• Cámara Digital.
Cuando acabas por primera vez el juego, te dan una Digital Camera que te permite tomar fotos y guardarlas en la Memory Card. Sin embargo, también podrás conseguirla en la primera partida. Cuando estés en el Strut E, la zona de las cintas transportadoras del Shell 1, ve a la parte inferior izquierda de la habitación, donde verás una plataforma con tres luces rojas. Sube a ella con ▲ y, una vez arriba, equípate con la caja de cartón de ZOE (Box 5). Cuando la cinta se pare y emita un sonido, súbete a ella y déjate llevar hasta otra habitación. Cuando se pare, baja por la plataforma. Hallarás la cámara digital al fondo. Repite el proceso de la caja para salir.

→ STRUT-E. PARCEL ROOM IF/HELIPORT

• Transporte de cajas.
¿Recuerdas que en el primer *MGS* podías transportarte a las diferentes zonas metiéndote en los camiones con cajas de cartón? Aquí puedes hacerlo desde el Strut E. Cada caja conduce a una zona diferente (sabrás a cuál si recuerdas las letras que hay en las cajas de cada escenario). La Box 5 no conduce a ninguna parte porque es de la zona del Strut E. El procedimiento para usarlas es el mismo que has seguido para conseguir la cámara digital con la Box 5. Dependiendo de la caja que uses, aparecerás e un área u otra. La Box 1 te llevará al Strut C; la Box 2, al Strut B; la Box 3, al Strut A; la Box 4, al Strut F; y la Box 5, al pequeño almacén donde estaba la cámara digital.

Emma

→ STRUT-F. WHAREHOUSE

• Cosas de hombres.
Llama a Snake mientras tienes seleccionado un Book. Raiden disimulará, pero Snake le dará algunos consejos útiles.

→ STRUT-E. PARCEL ROOM IF/HELIPORT (II)

• La cara de Mr.X.
Puedes descubrir la cara del ninja con un pequeño truco, en el diálogo que hay después de eliminar a Fatman en el Helipuerto. Justo después de que Mr. X diga "Yo soy como tú, no tengo nombre", pulsa rápidamente esta serie de botones: **R1**, **L1**, **L2** y **R2**. ¡La máscara del Ninja se volverá transparente!

→ SELL 1. CORE 1F

• A las novias ni las menciones.
Llama a Snake cuando entres en el Shell 1 Core equipado con el traje de terrorista. Snake mencionará algo sobre Meryl y el incidente de Shadow Moses (MGS). Si justo después llamas al Coronel, éste hará un comentario poco adecuado sobre tu novia, Rose.

→ SELL 1. CORE B2. COMPUTER ROOM

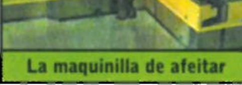
• Curiosidades.
• En la sala de ordenadores hay un loro enjaulado que no para de repetir siempre lo mismo. Elimina a los guardias que circulan por la habitación y acércate al loro. Prueba diferentes cosas: apuntarle con tu AK, congelarle con el Coolant... Sus reacciones te harán pasar un buen rato.
• En esta zona, además, hay tres posters de videojuegos en los que Hideo Kojima ha tenido algo que ver. Se trata, ni más ni menos que de Policenauts, Zone Of Enders (Z.O.E.) y Metal Gear Ghost Babel (el primero de Game Boy). A buscarlos tocan...



Dog Tag de Snake

→ SELL 1. CORE B1

• Curiosidades.
• En la zona de los rehenes puedes hacer el "cafre". Puedes golpear con la AK a los rehenes, sin armar jaleo. Entre los rehenes encontrarás tres, aparte de Ames, bastante especiales. El primero es una chica que no lleva venda en la boca. Háblale con el D. Mic y te dirá que se llama Jennifer. Si vuelves a preguntarle si es Ames, se pondrá algo nerviosa y te dirá que la dejes en paz. El segundo personaje es una mujer mayor que suele estar en la parte oeste de la sala, y al preguntarle si es Ames tiene el mal habito de orinarse encima, con "vaporcillo" incluido. La última curiosidad la encontrarás en la parte superior derecha de la sala. Es una jovencita morena que cruza las piernas al intentar mirar por debajo de su falda... Lo que ella no sabe es que con un tranquilizante de la M9... ¡¡¡hasta podrás hacer sesiones de fotos!!!
• Durante la conversación entre Ocelot y Solidus, en el Shell 1 Core B1, apunta con el micrófono al lavabo que hay a su izquierda. Oirás las dificultades de un guardia para hacer... bueno, para acabar con "su momento all-bran".


La maquinilla de afeitar

→ STRUT-L. PERIMETER

• Necesidades Humanas.
Si consigues llegar sin ser descubierto por ningún enemigo hasta el Perímetro del Strut L, y además sin perder mucho tiempo haciendo el ganso, oirás cómo un guardia que hace la ronda en la azotea del Strut L decide hacer pis, aprovechando que no le ven.
¡Cuidado con el chorro! (si das un golpecito en la pared, el pobre se asustará y se le cortará un poco... el rollo).

→ SELL 2. CORE 1F. AIR PURIFICATION ROOM

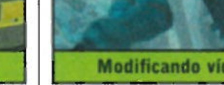
• Raiden Electrocutado.
Intenta atravesar el suelo electrificado que hay frente a la puerta donde está secuestrado el Presidente en el Shell 2 Core. Raiden se electrocutará -apenas le restará vida- y el pelo se le quedará flotando en el aire durante un rato. También puedes probar a dejar revistas o lanzar cargadores, y el resultado es distinto.

→ SELL 2. CORE 1F. AIR PURIFICATION ROOM (II)

• ¿Qué piensan de ti?
Esto lo puedes hacer nada más entrar en Shell 2 Core 1F. Llama frecuentemente a Snake y a Otacon y descubrirás la verdadera opinión que tiene Snake sobre Raiden. Es mejor hacerlo antes de reunirse con el Presidente.

→ SELL 2. CORE B2/B1/1F/KL/STRUT L

• Emma.
Dispárale dardos tranquilizantes a la cara, o a cualquier parte del cuerpo (lo de la cara es sólo para divertirte un rato). Mientras duerme, escucharás las mismas frases que repetía su loro en la sala de ordenadores. El pobre loro las aprendió de tanto oírselas decir a ella.





Modificando vídeos

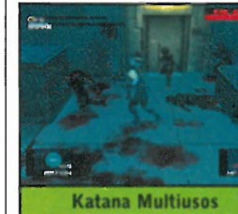
Una forma fácil de llevarla hacia donde quieras es aprisionarla por la espalda con el botón ◻ o noquearla, siempre con cuidado de no cargártela: así no podrá quejarse de las cucarachas, ni pasear de un lado a otro cuando haya guardias cerca, (poniendo en evidencia tu posición).
Después, mientras la llevas buceando, ella contará tus latidos y se le acabará el O2 cuando los latidos lleguen a 100. El truco es tomarse un Pentazemin antes de sumergirte en el agua. Tus latidos serán más lentos y ella aguantará más tiempo la respiración.

→ STRUT L. OIL FENCE

• Conversaciones Ajenas.
Dirige el Micrófono Direccional mientras Emma avanza por el conducto de petróleo, y hazlo también hacia Snake, que la espera en el Strut E. Oirás comentarios muy interesantes acerca de las intenciones de Snake para con Emma y de las de Emma para con Raiden. Pero no te despistes demasiado con el micrófono, que la seguridad de Emma es lo primero, ¿eh?

→ ARSENAL GEAR. JEJUNUM

• El Codec y el Radar.
Cuando estés en el Arsenal Gear con Raiden, tu Codec se volverá loco y recibirás llamadas del Coronel cada pocos segundos. Intenta escuchar todas las llamadas: ¡algunas son de lo más divertidas! Y por supuesto, ignora las instrucciones sobre lo de rescatar a Meryl, matar a Sniper Wolf, etc. El vídeo del juego que verás pertenece a Metal Gear Ghost Babel. Después, cuando llegues al corredor sin aparente salida, contesta unas cuantas llamadas y fíjate en el radar; se acabará convirtiendo en una



Katana Multiusos



007 Nightfire

007 Nightfire no es el juego oficial de "Muere Otro Día", pero tiene el mismo coche, los mismos gadgets, chicas y un malo malísimo. Además, es un juegazo, ¿qué más quieres? ¿Ayuda? Vaaale, aquí la tienes.


Infiltración en la isla

Infiltración en la isla



Cuenta atrás

INFILTRACIÓN EN LA ISLA

→ MOVIMIENTOS 007
• No entres rompiendo la verja en el campamento. Sé más sutil.
• Busca una zona boscosa con unas rocas a la izquierda. Rompe las rocas y encontrarás un atajo.
• En la segunda parte de la misión, destruye el puente en la carretera de la izquierda antes de que los camiones puedan pasar por él.
• En la tercera parte, dale al depósito de gasolina de la izquierda.
• En la tercera parte, dispara a los tres grupos de aviones que aparecerán. Con esto, conseguirás tres movimientos más.

→ ICONOS 007
• Al comenzar el nivel, mete la marcha atrás para de esta manera poder recoger el primer icono.
• En el helipuerto.
• A la derecha del tercer vigilante.
• Dispara rápidamente al cuarto centinela para sobrevolarlo.

CUENTA ATRÁS

→ MOVIMIENTOS 007
• Desactiva todos los paneles de las salas A-3, A-4 y A-8 antes de llegar a la sala de control. No es tan difícil, ¿verdad?

→ ICONOS 007
• Te haríamos un lío intentando explicarte dónde está cada uno de los iconos, cuando en realidad, te encontrarás todos casi por accidente. Este nivel es enormemente lineal, así que te irás topando con ellos a medida que avances, incluso aunque seas poco observador.

→ TERCER ENEMIGO: ROOK Y SU PISTOLA
Lo cierto es que tampoco resulta especialmente difícil acabar con este tipo, ya que parece que todo lo que tiene de grande, lo tenga de tonto. Si te quedas al lado de la puerta "Delta Force", le verás venir desde el pasillo A-5. Abre la puerta y lánzale granadas cuando esté cerca. Así, también evitarás sus disparos. Si quieres una pelea cuerpo a cuerpo, sal por la otra puerta y rodea el pasillo hasta encontrarle. Si no le ves, tranquilo: él te encontrará a ti. Ah, y además, cuando hayas acabado con él, no te olvides de hacerte con su Phoenix Ronin: te será útil después.

EQUINOX

→ MOVIMIENTOS 007
• Esta vez, no hay ninguuuuuuuuno. Claro, a estas alturas...

→ ICONOS 007
• Todos se ven fácilmente, pues la base espacial no es que sea muy grande, lo que hace que no haya muchas opciones. Lo malo es que, entre los enemigos disparándote y los misiles dirigidos a ti, no tendrás apenas tiempo para poder cogerlos... No olvides los iconos que hay sobre la cabina desde donde te vigila Drake: tienes que recogerlos antes de la pelea final.

Cuenta atrás



Equinox



Equinox

PRELUDIO EN PARÍS

→ MOVIMIENTOS 007
Son las acciones especiales que Bond realiza en ocasiones para hacerse el chulillo, como en las pelis. Hay muchos "Movimientos 007" en cada nivel, aunque para conseguir la puntuación más alta no se te exigirán todos. Si quieres hacerte con la mayoría de ellos, sigue nuestros consejos:
• Dispara a las ruedas de todos los coches que intentan atrapar a Dominique. Puedes hacerlo en cuatro ocasiones, para obtener cuatro "Movimientos" distintos.
• Utiliza los gadgets de tu coche en el momento adecuado para conseguir tres más.

→ ICONOS 007
Sólo aparecerán cuando juegues una misión en el nivel de dificultad más alto, "00 Agent"; y sólo si previamente ya has conseguido una medalla de oro en esa misión. Los de esta primera fase están en:
• Nada más empezar a conducir, en el primer giro a la derecha.
• Tras el camión que obstaculiza la entrada a una calle, en el parque que se encuentra a la izquierda.
• Durante la bajada de escaleras rojas en el paseo, alcanzarás el icono dando un buen salto.
• Después del salto grande con turbo a la izquierda, en la entrada del centro comercial.

EL INTERCAMBIO

→ MOVIMIENTOS 007
• Entra en el castillo en el camión.
• Llega a las puertas usando el teléfono-gancho. El movimiento es el útil desplazamiento lateral, pegado a la pared.
• Si utilizas la primera manera de llegar a la entrada, baja por las escaleras que hay a la izquierda antes de llegar a las puertas para pegarte a la pared y entonces, alertar a los guardias.
• Dispara al cable verde en la habitación con el cuadro de los cables para apagar los focos.
• Después de tu encuentro con Zoe y Dominique, sal al exterior por la ventana y utiliza el cable para bajar hasta el suelo.

→ ICONOS 007
• En el camino que baja al cañón, a la derecha del primer guardia.
• Dentro del cañón.
• En el camino de arriba, dentro del castillo, yendo por la puerta que hay en la habitación A.
• En el interior de la bodega.
• En la habitación en la que te encuentras con Zoe y Dominique.
• En la habitación que tiene una chimenea en uno de sus lados.
• Sal por la ventana después del encuentro y ahí está.
• Bajo la caseta del teleférico, siguiendo las escaleras.

→ PRIMER ENEMIGO: ROOK Y SU HELICÓPTERO
Si has cogido los misiles antes de entrar en el teleférico, ármate con ellos ahora mismo. No es muy complicado acabar con el helicóptero, siempre que tengas algo de puntería. Y sobre todo, ¡que por nada del mundo se te ocurra disparar dentro del vagón!
Los misiles son teledirigidos, como los de *Metal Gear*, con cámara subjetiva, lo que implica que una vez disparados tendrás que conducirlos hasta su objetivo, haciendo que se estrellen contra cualquier parte del helicóptero. No es demasiado difícil, y tres misiles bastarán para acabar con este trasto.


Preludio en París


El intercambio

Metal Gear Solid 2

***MGS2* oculta entre sus muchas horas de juego numerosos extras y detalles ocultos que harán las delicias de todos los "completistas". ¿Quieres saber dónde está todo?**

CURIOSIDADES Y SECRETOS OCULTOS

→ DECK-A. CREW'S QUARTERS, STARBOARD, LOUNGE

LAS DOG TAG.

Las Dog Tag son las placas de identificación que llevan al cuello los soldados enemigos. Dependiendo del nivel de dificultad, te encontrarás con distintos soldados (algunos no llevan placa). Puedes ver la lista de las Dog Tag conseguidas en el menú SPECIAL. Hay 361 y todas llevan el nombre de jugadores de distintas partes del mundo, que participaron en un concurso organizado por Konami. También hay placas especiales como la de Snake o Kojima. Para conseguirlas todas, acaba el juego en todos los niveles de dificultad.

• ¿Todos los guardias llevan Dog Tag?

Depende mucho del nivel de dificultad, pero casi todos. Para saber si alguno la lleva o no, puedes hacer dos cosas: o bien le miras de frente en primera persona (si tiene placa, algo le brillará en el cuello) o bien utilizas las gafas térmicas para verlo más claramente y sin arriesgarte.

• Cómo conseguir una Dog Tag de un soldado.

Avanza despacio y apunta a un guardia por la espalda. Si estás lo suficientemente cerca, tu personaje dirá "¡Freeze!" (¡Quieto!). El soldado alzará las manos y se quedará inmóvil unos segundos. Deja de apuntarle (dando un toque al botón **R2** y soltando el botón), vuelve a equipar el arma (otro toque al botón **R2**), colócate frente a él y apúntale a la cabeza o a sus... partes blandas. El guardia se pondrá nervioso y agitará su cuerpo para darte todo lo que lleve, desde su Dog Tag, hasta sus reservas de comida y munición.

• Qué hacer si un soldado se pone cazurro.

Algunos soldados no querrán darte su placa y te dirán que les dispares si te atreves. ¡Así que hazlo! Pero con un arma de "verdad", no tranquilizante, y apuntándoles a un brazo o una pierna, para que continúen vivos. Después de eso estarán visiblemente más atemorizados y doloridos, de modo que apuntándoles otra vez a la cabeza conseguirás lo que quieras.

Otro modo de hacerles entrar en razón es sustituir el arma con que les has apuntado por otra más grande y potente. ¡No hay muchos que se resistan ante un lanzagranadas RGB! Si lo que ocurre es que el soldado está dormido, utiliza el Coolant en su cara para despertarle. Volverá en sí en cuanto note la cara congelada. Una vez despierto, recurre a los métodos anteriores para obtener su placa y sus objetos.

• Para qué sirven las Dog Tag en el juego.

Recogiendo todas las Dog Tag en los diferentes niveles del juego, obtendrás ítems secretos que te ayudarán en futuras partidas. Consulta "Ilimitaciones", al final de la ficha.


Dog Tag


Dog Tag


Descubre a Snake

pantalla y verás el vídeo de una muchacha la mar de sugerente (es el mismo vídeo que se activaba antes en el Hold 2 de la misión Tanker).

• Consigue la Dog Tag de Snake.

En el Arsenal Gear te encontrarás con Snake, en un pasillo, y te devolverá la ropa. Justo después tendrás que practicar con la Espada. Para conseguir su placa, tienes dos opciones: la primera es ahogarle hasta que pierda el conocimiento, con el botón n, aunque para ello tendrás que sudar tinta china. La segunda, y más lógica, es utilizar la pistola de tranquilizantes. En ambos casos, menea su cuerpo unas cuantas veces hasta que suelte su placa, y después rocíale con el Coolant hasta que despierte. Dependiendo del nivel de dificultad en el que juegues, esta placa cambiará:

Very Easy = Iriquois Pliskin
Easy = Meryl
Normal = Snake
Hard = Liquid Snake
Extreme = Hideo Kojima

→ ¡AÚN QUEDAN SECRETOS!

• Tu nombre en una Dog Tag.

Cuando entras en la misión de Plant, podrás poner tu nombre y tus datos en la primera consola que veas. Al final del juego, Raiden se quitará su Dog Tag y ¡tachán! Tu nombre estará inscrito en la placa, con toda tu información. También puedes probar a poner Hideo Kojima, el director del juego, o Yoji Shinkawa, el ilustrador, y tendrás todos sus datos.

• Snake Afeitado.

Seguro que nunca te harías planteado el ver un día a nuestro amigo Snake salido de un anuncio de afeitado, ¿verdad? Encontrarás una maquinilla de afeitar (Shaver) al principio de la misión Plant, en la plataforma donde están los trajes de buzo, a la derecha. Para llegar a ella, descuélgate de la barandilla de enfrente y deslízate hacia la derecha por ella para entrar en la zona de los trajes de buzo. Activa este objeto justo antes de encontrarte por primera vez con Snake, y así le darás la maquinilla cuando él te dé los cigarrillos. Notarás un cambio en el rostro de Snake en los futuros encuentros. Lo malo es que, para que aparezca este objeto, tendrás que jugar en el nivel de dificultad Extreme... ¿Conseguirás sobrevivir en este nivel para ver a Snake afeitado?

• Cambia el color de la pantalla de inicio.

Puedes cambiar el color del fondo en la pantalla de inicio con el stick derecho (determinarás la dirección y el color de los hexágonos). Además, cuando te pases el juego por primera vez, la pantalla de inicio se pondrá de color azul y aparecerá la cara de Raiden, en lugar de la de Snake.

• Gafas de sol

Pásate el juego dos veces para conseguir unas gafas de sol para ambos personajes (Raiden y Snake). No les busques utilidad, sólo son un detalle ornamental...

• Hacer zoom en todas las secuencias de vídeo

Con el botón R1 podrás hacer un zoom analógico durante todas las secuencias de vídeo.

• Ilimitaciones

· Consigue 50 o más placas de identificación en los tres primeros niveles de dificultad, y obtendrás como recompensa una peluca marrón, que te dará munición ilimitada para todas las armas de tu inventario.

· Consigue 150 en el nivel de dificultad Hard, y obtendrás como recompensa una peluca naranja, que te dará Grip infinito (muy útil en los Hold 1 y 2 de Tanker).

· Consigue todas las Dog Tags en el nivel de dificultad difícil, y conseguirás como recompensa una peluca azul, que te confiere oxígeno infinito para poder bucear.

· Para conseguir la Bandana (munición infinita para Snake) y el traje Stealth (invisibilidad), completa la misión Tanker tres veces en tres niveles de dificultad diferentes (guardando todas las partidas en el mismo archivo de la Memory Card y consiguiendo todas las Dog Tags).

· Para conseguir la Peluca Marrón (munición infinita para Raiden) y el traje Stealth (invisibilidad), completa la misión Plant tres veces en tres niveles de dificultad diferentes (guardando todas las partidas en el mismo archivo de la Memory Card y consiguiendo todas las Dog Tags que hay repartidas entre todos los personajes del juego).

• Modos de juego extras.

Al completar el juego en el nivel de dificultad normal, descubrirás los tres que encierra el juego. Junto con el nuevo nivel de dificultad European Extreme, encontrarás los siguientes modos de juego:

· Boss Survival: puedes escoger entre Snake o Raiden, y con una única barra de energía tienes que enfrentarte a todos los jefes del juego... fácil ¿verdad?

· Casting Theater: puedes cambiar a los protagonistas de 8 escenas de vídeo e incluir a personajes como una mujer mayor o un trabajador...

• Katana multiusos.

Desde el mismo momento que consigas la espada, puedes cambiar su patrón de ataque pulsando el botón n. Si te fijas con algo de detenimiento, cada vez que pulsas el botón el filo cambia de color, indicando si la espada corta o si tan sólo golpea...

ESCAPADA ALPINA

→ MOVIMIENTOS 007

• Dispara al teleférico y al tanque de gasolina en el momento justo.
• Dispara a los barriles del segundo cuartel, junto a la construcción.
• Dispara a la rejilla de la tubería que está justo en la mitad de la bajada.
• Acaba con todos los guardias antes de que se cierre la puerta.

→ ICONOS 007

• Dispara al tanque de gasolina del primer campamento que podrás ver a la derecha de la zona.
• Después de la tubería, acaba con el tipo que va montado en motonieve.
• Dispara unos cuantos misiles a los malos que te están esperando encima de la puerta del final.

ENEMIGOS VENCIDOS

→ MOVIMIENTOS 007

• Utiliza el gas con los dos coches de policía que verás.
• Salta por el café para llegar al parque que está justo abajo.

→ ICONOS 007

• En la cafetería de la izquierda.
• A la derecha después del salto.
• En el salto que haces a la derecha antes de caer al hielo.
• En el hielo, ve a la izquierda.
• En la zona de extracción.

TRAICIÓN

→ MOVIMIENTOS 007

• Camina bajo la caseta del baño y entra en él por la trampilla.
• Dispara en la cabeza al malo que apunta a la Geisha en la cocina.
• Salva al primer sirviente entrando sin que te vean por la puerta secreta.
• Salva al segundo sirviente desde lo más alto del tejado.

→ ICONOS 007

• Al principio, andando unos metros por el camino de la derecha.
• En el segundo piso del salón, donde está la caja del dragón.
• Cerca del gong en el jardín.
• Después de salvar a la primera Geisha, sal por la derecha hasta que lo veas en el final del pasillo.
• En el salón, en un balcón.
• En el cuarto de la limpieza.

→ SEGUNDO ENEMIGO: ASESINO NINJA

Igual podría ser ninja que farero, porque eso de usar la luz se le da bien... En fin, cuando te lance una bomba de luz, aparta rápidamente la mirada hacia otro lado para que no te deslumbre del todo y recuperes la visibilidad cuanto antes. También puedes utilizar las gafas, pero la verdad es que sus pilas no duran mucho. Sobre todo, no olvides disparar al ninja con todo lo que tengas a mano, especialmente con la escopeta si aún tienes munición. Y si apuntas a la cabeza, mejor, claro.

TURNO DE NOCHE

→ MOVIMIENTOS 007

• Ve por el conducto de ventilación hasta la sala de ordenadores.
• Activa la consola de la Terminal de Seguridad y evita los láseres de la habitación después de introducir el gusano en el ordenador de Mayhew.

→ ICONOS 007

• En el sótano donde comienzas.
• En la entrada del edificio.
• Al subir en ascensor a la oficina, ve por la izquierda hasta la zona de ventanas: está al final.
• En la oficina, justo enfrente de la puerta en la que te piden que insertes el código para poder abrirla.
• Al final del pasillo cerrado, junto a las ventanas y la puerta metálica.
• En la sala de reuniones con la mesa grande y el chaleco.
• En el borde de la piscina del tejado.

Escapada Alpina

Enemigos Vencidos

Traición

El Fuego del Fénix

Descenso Marino

Descenso Marino

Turno de Noche

Turno de Noche

Reacción en Cadena

REACCIÓN EN CADENA

→ MOVIMIENTOS 007

• Utiliza el reloj-láser para romper las bisagras del conducto de ventilación en el primer edificio.
• Dentro del edificio St-3. Cuélgate del gancho y déjate caer justo cuando pase la grúa.

→ ICONOS 007

• Sobre la grúa de la casa del Jetpack.
• En el hangar paralelo al hangar en el que comienza el nivel.
• Usa los cables para cogerlo en el TR2.
• Junto al generador grande en TR2.
• Atraviesa los ventanales rotos desde donde te disparan los francotiradores, con la viga que está dentro de la habitación.
• Sobre una de las vigas que sostienen la grúa en el último edificio.
• En el ST-3, detrás de las cajas donde se refugia uno de los enemigos.

EL FUEGO DEL FÉNIX

→ MOVIMIENTOS 007

• Vuelve a entrar por el conducto de ventilación que sobre el ascensor.
• Vuela el helicóptero que te dispara desde las ventanas.

→ ICONOS 007

• Sal del ascensor y camina por la cornisa hasta encontrarlo.
• En la sala de reuniones con la mesa grande y el chaleco.
• Al final del pasillo de los ventanales.
• En la sala comedor.
• En la oficina 70A.
• En la oficina del vestíbulo.
• Sobre el suelo del vestíbulo.

DESCENSO MARINO

→ MOVIMIENTOS 007

• Destruye el nodo de comunicaciones utilizando un misil por control remoto que pase entre los ventiladores.
• Haz estallar los barriles explosivos que hay delante de la primera puerta protegida por láseres para destruir al primer submarino.
• Explota los barriles que hay debajo de los submarinos después de la persecución, antes de que salgan del embarcadero.

→ ICONOS 007

• En el interior del barco hundido, en un recoveco a la derecha.
• Debajo del nodo de comunicaciones.
• En el fondo del mar, cuando estés en la segunda zona de minas.
• Encima del muelle de submarinos que hay después de la persecución.
• Durante la persecución del submarino, en una roca elevada a la derecha, antes de la tercera compuerta.
• En la última zona, hay un hueco en lo más alto a la derecha de por donde entras. Casi tendrás que llegar a la superficie para encontrarlo.

CONSEJOS DE CONDUCCIÓN

• **CONTRAVOLANTE:** Es la técnica más utilizada y espectacular. Consiste en, **una vez dentro de la curva, girar las ruedas al lado contrario de la curva (1)** para contrarrestar la fuerza centrífuga. Si a la vez das toquecitos al acelerador, las ruedas se agarrarán con más fuerza. Cuando tengas enfilado el coche, acelera a tope. Si en ese momento las ruedas patinan, suelta y aprieta el acelerador un par de veces.

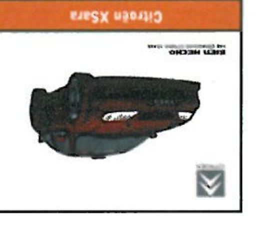
• **SALIDA:** Una buena salida te puede proporcionar cierta ventaja. En la configuración del vehículo, en el apartado motor, **activa la opción "control de salida"**. Ahora, cuando empiece la cuenta atrás, presiona el acelerador al máximo. Las revoluciones se quedarán en torno a las 6200 y se encenderá una luz naranja. Cuando la cuenta atrás llegue a cero, suelta y vuelve a apretar lo más rápido posible el acelerador. Si lo haces bien, tu coche patinará menos.

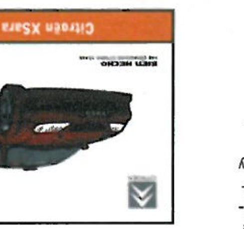
• **ACELERADOR:** Hay veces que en plena curva pierdes el control del coche por culpa de un derrape. Si además frenas, nada te salvará de ir a parar fuera de la pista, porque el coche patinará aún más. Un buen uso del acelerador en momentos como éste puede salvarte. **El truco consiste en soltar y apretar el acelerador cuando veas que el coche derrapa en plena curva.** Hazlo las veces que sean necesarias hasta que las ruedas vuelvan a coger pista. Muchas veces es más efectivo que dar varios toques al freno (2).

• **FRENO:** La mayor parte de los tramos se pueden finalizar sin hacer prácticamente uso del freno. Sólo hay que soltar el acelerador y adelantarse a la curva para enfilar bien el coche. **En el 80 % de las curvas ganarás muchos segundos si, en vez de frenar, simplemente dejas de acelerar.** Usa el freno sólo en curvas muy cerradas o cuando la velocidad que hayas alcanzado sea muy alta. Una vez dentro de la curva, enfila el morro hacia la salida y acelera a tope.

• **FRENO DE MANO: Utilízalo sólo en las curvas muy cerradas o cuando necesites girar más rápido de lo normal.** Para esto, dale pequeños toques a la vez que cambias de dirección. En asfalto, puede serte muy útil si lo utilizas un pelín antes de las curvas cerradas; un tirón al freno de mano, entras en la curva y aceleras y tu coche saldrá disparado (3).

• **MARCHAS:** Utilizar el cambio manual es una locura. Las curvas se suceden tan deprisa que es muy difícil mantener siempre las revoluciones óptimas. **La mejor opción es usar las marchas semiautomáticas;** puedes cambiar cuando creas oportuno o dejar que la máquina lo haga por ti.


1. El contravolante


2. El uso del acelerador


3. El freno de mano

CAMPEONATO

→ ESPAÑA
• **100% Asfalto**
Conducir por asfalto requiere un manejo muy preciso. El agarre del vehículo es total, por lo que la velocidad a la que puedes coger las curvas sin frenar es muy alta. Este es el mayor hándicap que te vas a encontrar, tendrás que poner mucha atención y mostrar buenos reflejos porque aquí no vale frenar en cada curva, sólo hay que frenar en las curvas cerradas y levantar el pie en las demás.

Las dos primeras etapas son las más difíciles, sobre todo en los tramos donde no hay quitamiedos. Estudies las curvas más difíciles para saber cómo afrontarlas, y usa a menudo el freno de mano con toques cortos para enderezar la salida de las curvas.
• **Conseguido:**
Subaru Impreza WRX (44S)

→ AUSTRALIA
• **95% Gravilla / 5% Asfalto**
Las mayores dificultades que te vas a encontrar son los continuos cambios de rasante que no permiten ver con claridad la manera de afrontar las curvas, **y el terreno deslizante** por culpa de la cantidad de tierra que hay acumulada en la carretera y que puede hacerte derrapar. Sigue las indicaciones del copiloto y suelta a menudo el acelerador antes de entrar en las curvas (utiliza el freno sólo en las curvas muy cerradas).
• **Conseguido:**
Citroën Saxo Kit Car


Subaru Impreza WRX (44S)

Citroën Saxo Kit Car

Mitsubishi Lancer Evolution VII RSII

→ FINLANDIA
• **90% Gravilla / 5% Barro / 5% Asfalto**
Las carreteras están llenas de árboles y vegetación. Esto, unido a los innumerables desniveles, hacen que la visibilidad sea muy escasa. Por si fuera poco, la gravilla en la carretera no ayuda al agarre de las ruedas.
Ten paciencia y suelta el acelerador a menudo. No te preocupes por los rivales, ellos también tendrán prudencia. Y un aviso: las últimas etapas son las más complicadas.
• **Conseguido: Mitsubishi Lancer Evolution VII RSII**

→ EE.UU.
• **50% Asfalto con polvo / 50% Poca gravilla**
Encontrarás un terreno asfaltado, pero árido y rocoso, con subidas y pendientes pronunciadas. También te toparás con infinidad de curvas cerradas: usa el freno de mano unos metros antes de llegar a ellas. **Las carreteras son amplias y el clima no te entorpecerá,** por lo que no pasarás muchos apuros. Cuidado con el terreno, el polvo en el asfalto no te permite tanto agarre como el asfalto seco.
• **Conseguido: Citroën XSara**

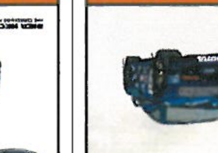
→ JAPÓN
• **100% Asfalto**
La lluvia será tu principal obstáculo, pero con los neumáticos para asfalto húmedo que conseguiste al finalizar el anterior Rally las complicaciones son menores. **Usa el freno de mano en las curvas muy cerradas,** pero siempre con toques cortos y aprovecha la velocidad que te permite el asfalto. Para las demás curvas, basta con soltar el acelerador de manera intermitente.
• **Conseguido:**
Subaru Impreza 22b STi

→ SUECIA
• **80% Nieve / 20% Hielo**
Y llegamos al último Rally del modo normal. Es un Rally bastante complicado porque transcurre en su totalidad por el terreno que más dificultades ofrece: la nieve. **Lo mejor para conducir por la nieve es soltar el acelerador en todas las curvas,** aunque sean pequeñas, y controlar el deslizamiento con suavidad.
Si ves que vas a ir a parar contra el borde de la carretera, deja que tu coche golpee contra la nieve y no aceleres hasta que tus ruedas vuelvan a la calzada. Ten cuidado con el freno, **si frenas en seco el coche patinará.**

Los frenazos cortos y continuados son muy efectivos en este tipo de terreno.
• **Conseguido:**
Ford Focus RS WRC 01

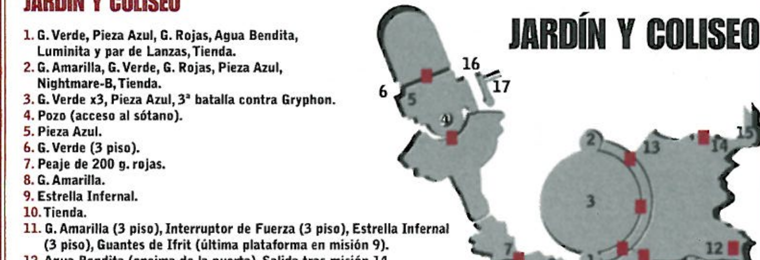
→ REINO UNIDO
• **50% Barro / 30% Asfalto / 20% Gravilla**
Para correr este rally, completa el nivel de dificultad medio.
El primer tramo resume la tremenda dificultad que vas a encontrar. **Varios tipos de terreno, caminos en pleno bosque escasamente señalizados** (por los que es fácil perderse) **y puertas estrechas** que al más mínimo roce te harán perder tiempo. Ten calma, estudia el recorrido y apura la frenada. Aunque en el primer tramo pierdas segundos, los siguientes son más fáciles.
• **Conseguido:**
Citroën 2cv Sahara

→ GRECIA
• **100% Gravilla**
Aparece en el nivel "Muy Difícil". Es un recorrido de montaña lleno de gravilla y piedras, en el que apreciarás una humareda característica. **Su mayor complicación es el último tramo,** por la ausencia de quitamiedos en las curvas y los precipicios por donde pue-


Citroën XSara

Subaru Impreza 22b STi

Ford Focus RS WRC 01



Devil May Cry

Uno de los puntos más atractivos, y más difíciles, de esta genial aventura es acceder a las Misiones Secretas. Para facilitarte las cosas, aquí tienes la localización exacta de todas y las claves para completarlas.

MISIONES SECRETAS

→ MISIÓN 1: IMPACTO CRÍTICO
Localización: En la Misión 3, después de acabar con el escorpión gigante, dejándote caer al mar en el puente roto.
Objetivo: Elimina a la Parca de un solo disparo en su punto débil. Sólo debes herirla una vez, en la cabeza y a bocajarro con la Escopeta (las Pistolas no son lo bastante potentes). Para ello, deberías esgrimir tu espada contra sus tijeras y aprovechar el momento justo en el que las aparta para dispararle a la cara, tan cerca como puedas. Si fallas, podrás eliminarla con más golpes y disparos, pero la Misión Secreta se considerará fracasada. Si te queda vida suficiente, puedes volver a intentarlo tantas veces como quieras.

→ MISIÓN 2: CRÍAS DE PHANTOM
Localización: Cuando empieces la Misión 4, vuelve a entrar de nuevo en la catedral.
Objetivo: Acaba con 100 crías de Phantom antes de que se agote el tiempo para conseguir el objetivo. Nada más entrar, equipa las pistolas y apunta a todo lo que se mueva. Camina sobre las arañas para pisar alguna de paso.
Hay varios grupos de arañas en diferentes partes del escenario, de modo que, cuando te queden pocas de un grupo, busca otro más nutrido. Si no dejas de disparar, será fácil sumar las 100 con unos segundos de sobra. De todas formas, como estas arañitas tienen Gemas Rojas para ti, cárgate a todas para obtener tantas Gemas como puedas.

→ MISIÓN 3: CRÍAS DE PHANTOM (II)
Localización: En la misión 4, tras completar la Misión Secreta 2, en la habitación donde estaba la Estatua del Tiempo.
Objetivo: Acaba con 100 crías de Phantom antes de que se acabe el tiempo y sin usar armas. Pero no te preocupes, que resulta relativamente fácil.
Corre en círculos nada más entrar y, cuando más o menos hayas despejado el suelo de esta zona, ve y vuelve por la habitación trazando óvalos algo más grandes y siguiendo a las arañas por donde haya más. No te costará demasiado sumar las 100 antes del final del tiempo. Y si quieres conseguir Gemas Rojas extra, ya sabes: no superes el reto, para volver a intentarlo tantas veces como quieras y acumular Gemas.

→ MISIÓN 4: LAS TRES BESTIAS
Localización: En la Misión 4 después de acabar con Shadow. Entra en la sala del viejo avión, elimina a los Títeres y baja después en el ascensor.
Objetivo: Lucha contra las Sombras (sólo tendrás una oportunidad para lograrlo).
Si una sola Sombra te lo ha hecho pasar mal en el patio interior del Castillo, imagínate tres juntas. La técnica a seguir es moverse mucho, saltar, girar y disparar. Adapta la estrategia que usaste con una bestia, a las tres.
Deberías tener alguna que otra técnica Alastor comprada, una Estrella Vital y mucha suerte pasa salir vivo de aquí.


Misión 1

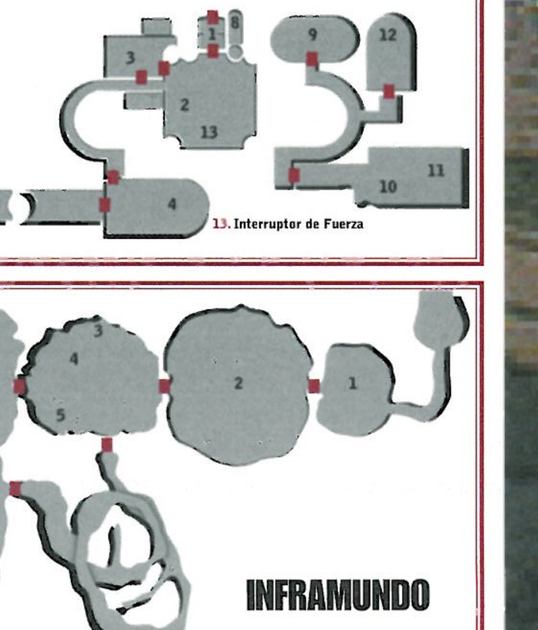

Misión 2


Misión 3



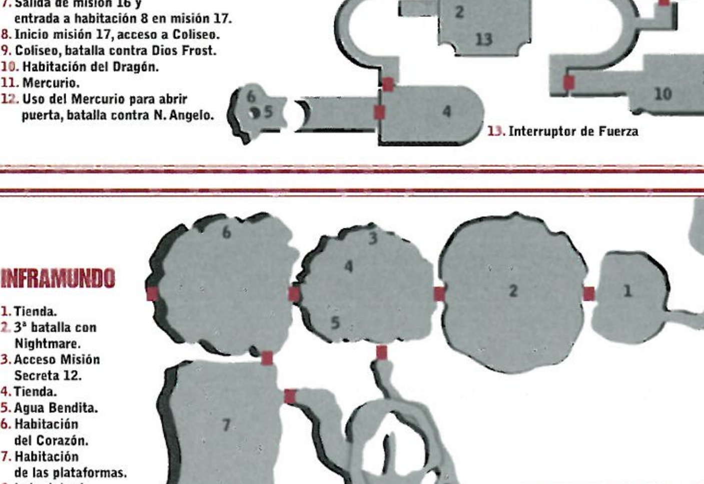
JARDÍN Y COLISEO

1. G. Verde, Pieza Azul, G. Rojas, Agua Bendita, Luminita y par de Lanzas, Tienda.
2. G. Amarilla, G. Verde, G. Rojas, Pieza Azul, Nightmare-B, Tienda.
3. G. Verde x3, Pieza Azul, 3ª batalla contra Gryphon.
4. Pozo (acceso al sótano).
5. Pieza Azul.
6. G. Verde (3 piso).
7. Peaje de 200 g. rojas.
8. G. Amarilla.
9. Estrella Infernal.
10. Tienda.
11. G. Amarilla (3 piso), Interruptor de Fuerza (3 piso), Estrella Infernal (3 piso), Guantes de Ifrit (última plataforma en misión 9).
12. Agua Bendita (encima de la puerta). Salida tras misión 14.
13. G. Amarilla.
14. G Verde, entrada y salida al castillo desde M3.
15. Tumba (Pieza Azul).
16. Sótano (Tienda, Pieza Azul).
17. Acceso a Señal de Castidad.



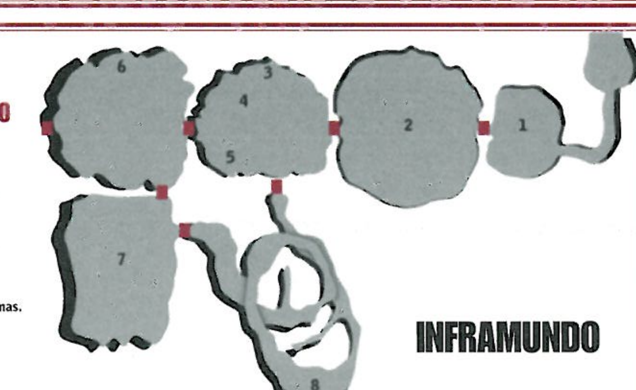
CASTILLO ENCANTADO

1. Inicio Misión 16.
2. Hall del castillo (dos Piezas Azules).
3. Hab. del Aeroplano, misión secreta 10.
4. Catedral, batalla contra Nightmare.
5. Altar.
6. Acceso a Dormitorio en P4 (Gema Azul, Intocable y Tienda).
7. Salida de misión 16 y entrada a habitación 8 en misión 17.
8. Inicio misión 17, acceso a Coliseo.
9. Coliseo, batalla contra Dios Frost.
10. Habitación del Dragón.
11. Mercurio.
12. Uso del Mercurio para abrir puerta, batalla contra N. Angelo.

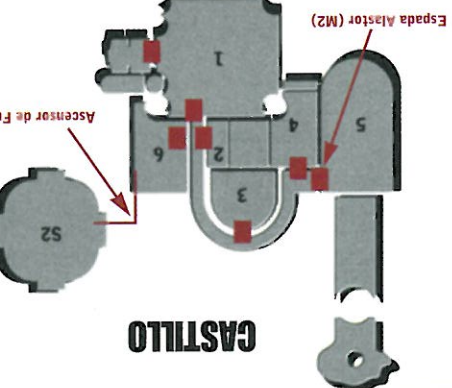


INFRAMUNDO

1. Tienda.
2. 3ª batalla con Nightmare.
3. Acceso Misión Secreta 12.
4. Tienda.
5. Agua Bendita.
6. Habitación del Corazón.
7. Habitación de las plataformas.
8. Laberinto de tentáculos.



Colin McRae 3



Si quieres convertirte en el rey del rally, tienes que ser el mejor. Te explicamos cómo lograrlo y los premios que puedes conseguir. Eso sí, todo depende de tu habilidad y sangre fría al volante... ¿Te vendría bien algún código?

CONSEJOS GENERALES

• **EL SISTEMA DE GRABACIÓN AUTOMÁTICO** de *Colin McRae 3* no te permite repetir un tramo una vez terminado, ya que sobrescribe encima de los últimos datos sin preguntar. **Si en algún tramo has perdido muchos segundos, antes de acabarlo pulsa Start y elige la opción SALIR**, en lugar de RETIRARSE, para repetirlo de nuevo (1).
La primera opción te permite repetir el tramo sin grabar ningún dato, con la segunda te darán por perdido el Rally. No dejes que una salida de pista o un mal crono en un tramo den al traste con tus aspiraciones de quedar en primera posición.
Si tienes dos tarjetas de memoria, intercámbialas para asegurarte. Así, si se salva la partida pero resulta que no has ganado, siempre puedes volver a poner la primera tarjeta y cargar la partida en la que ibas líder.

• **SI JUEGAS CON EL DUAL SHOCK 2** debes tener en cuenta un detalle. Aunque no lo parezca, los botones de este pad son analógicos, por lo que **debes apretar el acelerador (✖) con más fuerza de lo normal si quieres que tu coche alcance la máxima velocidad.**
Ten cuidado. Cuando llevas un buen rato jugando, puede que sin darte cuenta bajes la presión de la pulsación lo suficiente como para perder unos valiosos segundos.

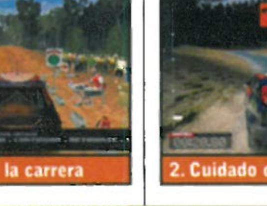
• **LA ARENA, NIEVE, PIEDRAS Y OBSTÁCULOS** que delimitan la carretera ralentizan mucho la velocidad del coche. **Cortar las curvas en exceso puede suponerte perder varios segundos.** Acostúmbrate a ir siempre por la calzada y, si te has salido, vuelve cuanto antes por el camino más corto que haya (2).

• **SI SE TE ATRAGANTA ALGÚN RALLY** y no puedes conseguir el ansiado coche de premio, prueba esto: empieza una nueva partida desde el principio y **retírate de todos los rallies hasta llegar al que te da problemas.**

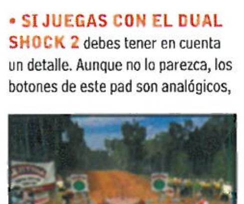
Verás como al llegar a ese rally en el último lugar, los rivales harán peores tiempos, aunque estés en el nivel más difícil (3).

• **CAMBIA LA CONFIGURACIÓN DEL SONIDO**, ya que el idioma aparece por defecto en castellano, pero las voces del copiloto están en inglés. Tu mejor aliado es el copiloto, aprenderte todos los tramos es una locura. **El copiloto te informará sobre la peligrosidad de la curva y otros problemas (4)**, como desniveles o zanjas. Para oírlo con más claridad, ve a opciones de sonido, ajusta la voz del copiloto al máximo y baja un poco la música y los efectos.


3. Una listeza


1. Salir de la carrera


2. Cuidado con las curvas


4. Escucha a tu copiloto

des caer. Si te sales de la calzada, algo no muy difícil, te será casi imposible remontar el tiempo perdido. No abuses del freno de mano (derraparás seguro) y extrema la precaución en curvas cerradas bajando la velocidad.
• **Conseguido:** Ford RS Focus

→ PREMIOS POR CADA CAMPEONATO COMPLETO
Al terminar cada campeonato podrás conseguir, siempre que quedes en primer lugar, claro, todos estos modelos de coches. Venga, ¡a por ellos!

• **Nivel medio:** Metro GR4.
• **Nivel difícil:** Mitsubishi Pajero y Lancia 037 (si también has ganado anteriormente el nivel medio).
• **Nivel muy difícil:** Ford Transit WRC y Ford RS 200 (tienes que quedar primero en todos los niveles).

ETAPAS SÚPERESPECIALES

Estas etapas aparecen al final de cada rally y **te enfrentan directamente al rival mejor colocado** en la clasificación. Los circuitos son cerrados y cada coche sale por una carretera (o línea) que luego se junta con la otra.

Habrá veces que en la primera vuelta vayas detrás de tu rival aunque lo hayas hecho perfecto. Esto es porque corres por fuera y él por dentro, con lo que tu trayecto es más largo. En el cruce de circuitos, tú irás por dentro y la ventaja aumentará.

Si tras este enfrentamiento ocupas la primera posición del rally, ganarás un nuevo coche. Puede ocurrir que pierdas esta etapa y aún así ganes el rally por la ventaja de segundos acumulada. En este caso también te darán un vehículo.

CÓDIGOS ESPECIALES DE BONUS

Cada partida que salves tendrá un Código de Bonus específico, con el que, conectándote a la web de Codemasters, obtendrás el código que abre los trucos del juego. Esto hace que sea imposible ofrecer trucos que valgan siempre. Eso sí, podemos darte trucos que tienen validez para ciertos códigos. Si no coinciden con los tuyos, intenta cambiarlos. Para ello, puedes borrar la partida (si no la tienes muy avanzada) y grabar de nuevo para obtener otro código. Repite el proceso hasta que obtengas el código deseado. Suele funcionar en ocho intentos. También puedes ir comprobando, cada vez que salves, si alguno de estos códigos coincide con el tuyo. Si es así, introduce estas palabras:

• **JET:**
GOBUUR (código bonus 0976).
LOWWOH (código bonus 1154).
YJBATU (código bonus 1432).
RUGSSH (código bonus 1866).
• **BUGGY:**
NQFIPE (código bonus 0976).
PHOUOT (código bonus 1154).
VURCNU (código bonus 1432).
• **HOVERCRAFT:**
IURUOT (código bonus 0976).
MHXIPE (código bonus 1154).
NXDLLB (código bonus 1432).
BKQBAU (código bonus 1866).
• **TANQUE DE COMBATE:**
LHZWOH (código bonus 0976).
ZIIUUR (código bonus 1154).
ZSSDBU (código bonus 1432).
LWXEIF (código bonus 1866).
• **COCHES R/C:**
WWBDBU (código bonus 0976).
AQVATU (código bonus 1154).
GBPWOH (código bonus 1432).
PFKCXQ (código bonus 1866).

• **FORD SUPER FOCUS:**
OQJZZY (código bonus 0976).
UYNFVA (código bonus 1154).
LPGXUE (código bonus 1432).
WSNBSB (código bonus 1866).
• **TODOS LOS COCHES:**
MKCLLB (código bonus 0976).
WWACNU (código bonus 1154).
FMGUOT (código bonus 1432).
OQJHOK (código bonus 1866).
• **TODAS LAS PISTAS:**
ODIATU (código bonus 0976).
XWUDBU (código bonus 1154).
RVNUUR (código bonus 1432).
ODIFCS (código bonus 1866).
• **TODAS LAS PARTES:**
FHPCNU (código bonus 0976).
UZVLLB (código bonus 1154).
HZUWOH (código bonus 1384)
KEZIPE (código bonus 1432).
FHPIWQ (código bonus 1866).
• **TODAS LAS DIFICULTADES:**
WSNXZU (código bonus 0976).
AUNAMA (código bonus 1154).




Citröen 2cv Sahara

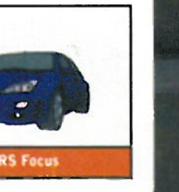

Ford RS Focus


Misión 4

→MISIÓN 5: ¡OJO CON LOS KYKLOPS!
Localización: En la Misión 7, entra en la sala donde donde tuviste el placer de conocer anteriormente a las cucarachas gigantes.
Objetivo: Atrae a los Kyklops para que se aniquilen entre ellos.
Tienes que incitar a las dos arañas a atacarte para que se aticen entre sí accidentalmente. Lanzan rocas por la boca y saltan sobre ti, así que salta sobre sus lomos y pasa entre ellas para que no dejen de lanzarse rocas entre sí. Cuando elimines a una de ellas, podrás recoger Gemas Rojas y Verdes.

→MISIÓN 6: FANTASMAS ERRANTES
Localización: En la Misión 11, vuelve a salir por la puerta por la que has entrado al comienzo.
Objetivo: Adquiere la Gema Azul que flota en el aire.
En el aire, sobre la puerta por la que has salido, hay un Trozo de Gema Azul. Para alcanzarlo no sirve un salto doble contra la pared, así que usa a las Parcas como trampolín. Necesitas ejecutar un salto doble sobre la puerta y rebotar cayendo encima de una o dos Parcas hasta alcanzar la altura suficiente. Después, acaba con ellas.

→MISIÓN 7: CELDA ACUÁTICA
Localización: En el intervalo entre la Misión 13 y la 14. Aparecerás en el exterior del casco del barco. Vuelve a entrar por el agujero por el que acabas de salir y dirígete al camarote del capitán por el agujero de ventilación


Misión 6

del fondo. Acércate al capitán muerto y pulsa X para entrar en la Misión.
Objetivo: Elimina a los enemigos y escapa de tu confinamiento.
No pares de bajar, subir y girar para que los dardos de los ocho bichos no te alcancen. Si consigues cargártelos a todos antes que ellos a ti, obtendrás un Trozo de Gema Azul.

→MISIÓN 8: TESORO DE LA GUADAÑA
Localización: En la Misión 15, cuando te encuentres en el área circular de las cuchillas, lee la inscripción que encontrarás en la pared con el bajorrelieve de la calavera.
Objetivo: Vence a todos los enemigos. Necesitarás algo más que un Lanzagranadas, una Estrella Vital y varias botellas de Agua Bendita para salir airoso, de modo que no lo intentes si no te ves preparado. Nada menos que tres Sombras en un espacio reducidísimo a lo ancho y a lo alto. Tus saltos te harán chocar contra el techo y las paredes constantemente, y la vertiginosa movilidad de las Sombras será tu enemigo directo. Entra en Modo Demoníaco siempre que puedas y abusa de todos tus ítems para sobrevivir.

→MISIÓN 9: ESCALERAS DE LA TRANQUILIDAD
Localización: En la Misión 16, entrando nuevamente al Coliseo por la puerta de las lanzas.
Objetivo: Coge la Gema Azul situada al final de la escalera mortal.
Verás una larga hilera ascendente de calaveras. Tienes que subir por ellas rebotando con saltos hasta arriba del todo, donde deberás saltar hacia

Misión 8

atrás para alcanzar el Trozo de Gema Azul. Si consigues colocarte en línea recta frente a la hilera de calaveras y esperas a que la cámara se coloque tras de ti, podrás lograrlo. Además, el Paseo Aéreo puede serte de gran ayuda como "comodín" si fallas en uno de los rebotes del ascenso.

→MISIÓN 10: SOMBRAS EN LA OSCURIDAD
Localización: En la Misión 16, tras destruir a Nightmare, vuelve a la habitación del avión.
Objetivo: Elimina las 4 Sombras.
Es el mismo combate de siempre, pero esta vez cuentas con algo más de espacio, más experiencia. Hay dos Sombras en la sala del avión, otra en el hall principal y la última en la sala del puente, donde la reja.

→MISIÓN 11: GEMA CELESTE AZUL
Localización: En la Misión 17, al comenzar, colócate sobre el agujero negro para regresar al extremo del puente roto. Acércate al borde y presta atención, porque sólo hay una forma de entrar a esta Misión Secreta y es complicada: debes saltar a la primera plataforma, activar el Modo Demoníaco con la Alastor, saltar, activar el Bombardeo y avanzar volando hasta el final del puente; dejarte caer en la última plataforma, desactivar el modo Demoníaco y saltar al extremo del puente normalmente. Y debes conseguirlo a la primera.
Objetivo: Adquiere la Gema Azul situada en los cielos.
Hay un Death Scythe, pero no te lo cargues. Usa sus remolinos de viento

Misión 10

para subir en el aire y alcanzar la Gema Azul que hay en lo alto. Lo mejor es recurrir al Modo Demoníaco, los Paseos Aéreos y el Bombardeo de Alastor. Lo peor es que la Gema Azul se encuentra más allá del extremo del puente, lo que significa que deberás alcanzarla con un movimiento seguro, o caerás al mar y fallarás. Pero la recompensa vale la pena: ¡una Gema Azul completa!

→MISIÓN 12: BRAZALETE ESCONDIDO
Localización: En la Misión 21, pulsa ✖ en la pared que hay justo enfrente de una Estatua del Tiempo.
Objetivo: Encuentra el brazalete escondido en el pasaje secreto.

Misión 11

Avanza por el carnoso laberinto, tomando siempre el túnel de la izquierda, acabando con todos los Nobodies que te asalten por el camino para romper los hechizos que taponan las diferentes salidas.
Después de cargarte al primer Nobody, encontrarás un Trozo de Gema Azul cerca. Finalmente llegarás a una membrana en una especie de umbral, pasa por allí.
Aparecerás en un gran escenario en el que te las verás con dos Frosts. Si consigues librarte de ellos, sube por las plataformas de la derecha, cercanas a la membrana por la que has entrado, hasta verte cara a cara ante el enorme dinosaurio mecánico de la parte más alta de esta estancia.

Misión 12

El dinosaurio echa fuego y para acabar con él, lo mejor es que te equipes con los Guantes Ifrit y le lances un par de Meteoros. Se despedazará y podrás continuar por las plataformas de la izquierda.
Sube hasta ver un ojo-ascensor, súbete a él, salta al ojo de más arriba y finalmente a la plataforma de la otra parte de la habitación, donde descubrirás algo amarillo que brilla. ¡Es el Brazalete Temporal!
No es que el Brazalete Temporal resulte muy útil para lo poco que te queda de juego, pero te gustará contar con él en el futuro, cuando vuelvas a empezar la aventura en el siguiente nivel de dificultad. ¡Sirve para parar el tiempo! Ya verás qué divertido.

MAPAS

CASTILLO
1. **Hall del castillo.** Inicio de Misión 1 (M1).
2. **Tienda y 3ª misión secreta (M4).**
3. **Fuente. Batalla con sombra.**
4. **Biblioteca (Escopeta). Bastón del juicio en habitación secreta.**
5. **Orgullo de León (M3).** Batalla con Phantom (M3). 2ª misión secreta (M4).
6. **Habitación del aeroplano con ascensor a S2.**
S2. 4ª misión secreta (M4).

CASTILLO
Ascensor de Fuerza
Espada Alastor (M2)

3. **Cuchillo de Ángela:** Te lo dará ella misma al final de la secuencia de la habitación 109, dejándolo sobre la mesilla junto a la tercera moneda.
4. **Moneda del Prisionero:** Sobre la mesilla de la habitación donde te presentas a Ángela, la 109.
5. **Llave de Lyne House:** En el interior de la cómoda donde debes resolver el puzzle de las monedas (es la llave que abre el apartamento 209).
6. **Llave de la escalera de los apartamentos:** Está sobre la almohada de la cama del apartamento 208, entrando por el balcón del 209.

→ NIVEL 3: PUZZLE DE LAS MONEDAS

- **Nivel Fácil:** Anciano - Nada - Serpiente - Nada - Prisionero
- **Nivel Normal:** Nada - Anciano - Prisionero - Nada - Serpiente
- **Nivel Difícil:** Nada - Anciano - Nada - Serpiente - Prisionero

→ NIVEL 4: SILENT HILL OESTE

1. **Cañería de hierro:** Está incrustada en el motor de un coche en la estación de servicio Texxon, en Nathan Avenue con Carroll Street.
2. **Libro de las Memorias Perdidas (objeto secreto, si te has pasado el juego):** Está en el armario cercano al coche que tenía la cañería incrustada, en Texxon Gas.

→ NIVEL 5: HOSPITAL BROOKHAVEN

1. **Llave Toro Morado:** Es una especie de placa metálica rectangular, y la podrás encontrar junto a una nota y una máquina de escribir en el pequeño almacén que hay contiguo a la Recepción del Hospital.
2. **Aguja Torcida:** En la Woman's Locker Room, en la parte Norte de la segunda planta, clavada en un osito de peluche.
3. **Escopeta:** La encontrarás en el armario abierto de la Woman's Locker Room, junto a la mesa donde has visto el osito de peluche.
4. **Llave de sala de examen:** En la bata ensangrentada de la Men's Locker Room, en la segunda planta.
5. **Llave Ojo de Lapislázuli:** En la habitación M2 de la segunda planta, en el cajón abierto de la mesilla.
6. **Llave del Tejado:** Sobre la mesilla de la habitación S3, donde María se quedará a descansar automáticamente cuando entres.
7. **Mechón de pelo:** En el interior de la caja fuerte de la habitación S14 de la tercera planta.
8. **Llave del ascensor:** Está atascada en el desagüe del líquido verde viscoso de la habitación de las duchas. Para conseguir sacarla, necesitarás combinar el Mechón de Pelo con la Aguja Torcida.

→ NIVEL 6: HOSPITAL BROOKHAVEN (DIMENSIÓN CHUNGA)

1. **Llave de la despensa del sótano:** Se encuentra con la Pila seca, sobre el dibujo de la pared de la habitación M6 de la segunda planta.
2. **Pila seca:** En el dibujo de las manos, en la pared de la sala M6 de la segunda planta. Esta pila es igual que la que usa tu linterna.
3. **Anillo de cobre:** Está en la habitación a la que se llega por la escalera de mano oculta tras el armario de la despensa del sótano.
4. **Anillo de plomo:** Se encuentra en el interior de la extraña nevera de la Day Room del segundo piso, pero no podrás abrir esta nevera sin la ayuda de María.
5. **Llave de la sala de espera:** Se encuentra junto a un mapa con indicaciones sobre la mesa de la Director's Room, en la primera planta, al final de este nivel.

→ I CONCURSO DE RADIO

1ª Pregunta: ¿Cuál es el nombre del parque de atracciones de Silent Hill?
Respuesta nº 3: Lakeside Amusement Park
2ª Pregunta: ¿Cuál es el nombre del asesino de dos niños?
Respuesta nº 1: Walter Sullivan
3ª Pregunta: ¿Cómo se llama la única calle que lleva a Paleville?
Respuesta nº 3: Nathan Avenue

→ NIVEL 7: HISTORICAL SOCIETY

1. **Llave Inglesa:** Está junto a una carta, en la entrada de la segunda casa de la izquierda de Lindsey Street, desde el restaurante mexicano de la esquina con Sanders.
2. **Vieja Llave de Bronce:** Está en una caja cerrada con pernos y enterrada tras la estatua de la mujer que reza, en el Rosewater Park.
3. **Copa de Obsidiana (objeto secreto, cuando te hayas pasado el juego):** La podrás encontrar en la pequeña vitrina de cristal rota que hay en la tercera sala del Silent Hill Historical Society, después de haberte acabado el juego al menos una vez.

→ NIVEL 8: LA PRISIÓN

1. **Llave con Escritura Espiral:** Se encuentra en una de las habitaciones del principio del nivel, después de haberte dejado caer por el agujero cuadrado y haber pasado el canal subterráneo.
2. **Tablilla del Cerdo Glotón:** Podrás dar con ella en la Cafetería de la prisión, donde encuentras a Eddie sentado en el suelo y armado con una pistola.
3. **Mapa de la prisión:** Sobre la segunda mesa subiendo por el pasillo principal de la prisión, después de haber visto a Eddie.
4. **Muñeca de Cera:** Está en la segunda celda abierta del primer pasillo de celdas, en el área sur del primer piso de la cárcel.
5. **Tablilla del Opresor:** Se encuentra en una de las celdas del pasillo horizontal del área Norte del edificio.
6. **Tablilla de la Seductora:** En el suelo de la ducha de la abertura del fondo, en el área central del mapa, donde hay muchas puertas indicadas juntas.
7. **Herradura:** Aparecerá en el pomo de la puerta del patio, después de colocar las Tablillas en los huecos correspondientes del patíbulo.

→ NIVEL 9: LABERINTO

1. **Cuchillo Grande:** Se encuentra en el "hogar" del demonio rojo, en la habitación central del área octogonal del piso inferior, sobre lo que parece una mesa de operaciones.
2. **Cizalla:** Está incrustada en la caja de fusibles de la habitación en la que está el puzzle del cubo giratorio. La encontrarás después de hablar con Mary/María en la celda del fondo.
3. **Llave del falso acusado:** Aparecerá en el lugar en el que estuviera el cuerpo inmóvil "acusado injustamente", si resuelves correctamente el puzzle de las cuerdas.

→ PUZZLE DE LOS AHORCADOS

La posición de los cuerpos es aleatoria, pero en cada nivel de dificultad de los puzzles, el falso acusado es uno en particular:

- **Nivel Fácil:** Secuestrador.
- **Nivel Normal:** Pirómano.
- **Nivel Difícil:** Falsificador.

→ NIVEL 10: LAKEVIEW HOTEL

1. **Caja de música de la Sirenita:** La podrás encontrar en la fuente que verás a la izquierda, justo antes de entrar al hotel.
2. **Mapa del Hotel para Residentes:** Sólo tiene indicadas las habitaciones y salas que pueden visitar los clientes del hotel. Las zonas grises, son para empleados y encontrarás esta otra parte del mapa más tarde. Éste podrás recogerlo al entrar en el hotel.
3. **Bote de Disolvente:** Lo encontrarás en el ascensor que hay al fondo del pasillo del sótano.
4. **Llave Pez:** Se encuentra en un plato, en una de las mesas del Restaurante Lake Shore de la primera planta.
5. **Llave de la habitación 312:** En el armario llavero de la recepción, en la entrada norte del edificio, en la primera planta.
6. **Llave de la habitación 204:** La encontrarás usando la Llave Pez para abrir el maletín de la Cloak Room en la segunda planta.
7. **Llave del Ascensor de Empleados:** Sobre la mesa de la habitación 204, en la segunda planta.
8. **Caja de Música de la Cenicienta:** Podrás encontrarla en el interior del maletín que se encuentra en la habitación 202.
9. **Mapa del Hotel para Empleados:** Lo encontrarás en la pared izquierda, al salir del ascensor para empleados en la primera planta y te mostrará nuevas salas del hotel.
10. **Caja de Música de Blancanieves:** Podrás encontrarla en la habitación llamada en el mapa "Pantry" de la primera planta.
11. **Cinta de Vídeo:** En la oficina, en la primera planta, en el área de empleados, en el interior de una caja fuerte abierta.
12. **Abrelatas:** Junto a la cinta de vídeo, en la caja fuerte de la oficina del primer piso.
13. **Llave del Bar:** Está en la Boiler Room del sótano, junto a una lámpara encendida.
14. **Bombilla:** Está en el interior de una lata, en la cocina del sótano.
15. **Llave de las Escaleras del Hotel:** Será tu premio al resolver el puzzle de la caja de música de la entrada norte en la primera planta.

→ PUZZLE DE LAS CAJAS DE MÚSICA

Si juegas en el nivel de puzzles **Fácil**, no importa el orden en el que las coloques. En los otros niveles, este es el orden adecuado:

- **Nivel Normal:** Cenicienta - Blancanieves - Sirenita.
- **Nivel Difícil:** Cenicienta - Sirenita - Blancanieves.

Cuchillo

Aguja





Escopeta



Cizalla



Abrelatas

Cinta de vídeo

GTA III

Aparte de las misiones, *GTA III* encierra un montón de secretos y minijuegos ocultos a lo largo y ancho de sus calles. Estos son algunos de los más interesantes y curiosos:

MISIONES CON VEHÍCULOS ESPECIALES

Si andas corto de dinero, siempre puedes ganar un extra si consigues hacerte con alguno de los siguientes vehículos:
1. **Taxi.**
2. **Vehículos de la policía.**
3. **Coche de bomberos.**
4. **Ambulancia.**

A bordo de cualquiera de estos vehículos, sólo tienes que pulsar R3 para activar el modo de trabajo, en el que deberás cumplir determinados objetivos en cada caso, como llevar clientes de un punto a otro, reducir a delincuentes, apagar vehículos en llamas o recoger a heridos. Cuantos más objetivos cumplas de una sentada, más dinero entrará en tus arcas. Por cierto, cuando quieras dejarlo, tan sólo tienes que volver a pulsar R3, o destrozar el vehículo…

→ GARAJE IMPORTACIÓN-EXPORTACIÓN

Durante los primeros trabajitos de Portland, recibirás una llamada en tu busca, avisándote de que un garaje de importación-exportación "busca" unos determinados modelos (cerca de una veintena).

Si quieres llevar a cabo esta divertida tarea alternativa, tan sólo tienes que ir al puerto de Portland, y avanzar a la izquierda según entras. Cerca de un tráiler encontrarás el almacén y junto a su puerta, la lista de los coches que se necesitan. Si completas este largo reto, recibirás una suculenta recompensa, así que ja por ella!

→ LA GRÚA DEL PUERTO

Otra tarea alternativa, que aparecerá en tu busca durante el juego, consiste en llevar al puerto de Portland una lista de vehículos especiales, entre los que se encuentran un coche de bomberos, un coche del FBI y un camión del ejército, que sólo encontrarás en Isla Staunton, la segunda ciudad del juego.

Cuando hayas conseguido algunos de estos coches especiales, dirígete al puerto, y cerca del almacén importación-exportación, encontrarás unas señales en el suelo: sal del coche, y si el modelo es correcto, la grúa se lo llevará. La recompensa merece la pena.

→ LA CARNE ES DÉBIL

Una de las formas más rápidas y sencillas de recuperar energía es buscar una "señorita de compañía" para "charlar" un rato en una zona solitaria. Para hacerte con sus servicios, espera a que se haga de noche, puesto que con poca luz es más fácil, y sigue los siguientes pasos:
1) Busca una zona donde haya de estas "señoritas". Las distinguirás porque todas llevan minifalda y una chaqueta entreabierta por la que asoma un top. Suele haber muchas por las zonas portuarias, parques y zonas de pubs, como por ejemplo, en los alrededores del negocio de Luigi en Portland.
2) Hazte con cualquier utilitario o deportivo que aparezca en el juego, salvo ambulancias, taxis o coches de policía y bombero, y para cerca de una de estas "jovenzuelas".
3) Ella solita se acercará al coche para hablar con el conductor: tras unos pocos segundos, se subirá al coche. A partir de este momento cuidado, porque el dinero empieza a bajar…



Coche de bomberos



Robando "bugas"



Buscando compañía

CONSEJOS

Apréndete las calles

Cambia de vehículo

Evita altercados

→ APRÉNDETE EL CALLEJERO

A medida que recorras las ciudades, en la parte inferior de la pantalla verás el nombre del distrito en que te encuentras. Procura "memorizar" las calles y distritos para que puedas ubicarte sin problemas, algo que te será muy útil en las misiones más avanzadas del juego. Además, acostúmbrate a identificar y memorizar en el mapa los puntos clave, como la guarida o los mafiosos que te ofrecerán trabajo, ya que algunos, como las armerías, sólo aparecen una vez.

→ PÓRTATE BIEN

No montes muchos altercados si no son necesarios, puesto que tu marcador de búsqueda y captura subirá, y si la policía consigue atraparte perderás todas las armas que lleves.

→ LIMPIA TU EXPEDIENTE

Para reducir el nivel de delito, tienes varios mecanismos a tu alcance. El primero y más sencillo es cambiar de coche sin que te vea nadie. Si no es posible, llévalo a un garaje de chapa y pintura o encuentra un símbolo azul con una estrella de policía.

→ PON TUS COCHES A BUEN RECAUDO

Guarda siempre en el garaje de tu guarida el coche más potente que encuentres. Para dar con el vehículo más rápido, no dudes en darte cuantas vueltas sean necesarias.

→ NO TE OLVIDES DE SALVAR

Salva la partida tras finalizar con éxito una misión, y sin activar trucos. De este modo, si metes "la pata" en la siguiente, o te apetece hacer un poco más el animal, podrás volver a cargar la partida con todo tu inventario anterior.

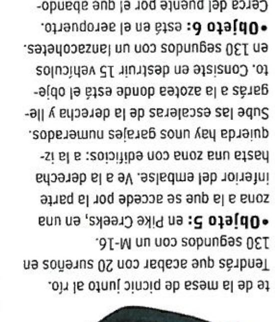
→ RECAUDA DINERO

Si andas mal de dinero, puedes quitárselo a algunos personajes, como los taxistas y "señoritas de compañía", que pueden tener una buena recaudación al final del día. Eso si eres un tipo sin escrúpulos…

TRUCOS

Todos estos trucos se introducen pulsando las combinaciones correspondientes durante el juego. No es necesario pausar.

- **Enemigo público nº 1:** R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
Cada vez que lo uses, tu nivel de búsqueda subirá en una estrella.
- **Nivel de búsqueda 0:** R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Volar:** →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
- **Coches saltarines:** R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
- **Tiempo despejado:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.
- **Bruma:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✖.
- **Niebla:** Durante el juego, pulsa: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●.
- **Lluvia:** L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.
- **Todos los coches explotan:** L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.
- **Tiempo de juego acelerado:** ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Conducir un tanque:** ●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲.
El tanque caerá del cielo.
- **Los peatones se atacan:** ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1.
- **Los peatones se atacan 2:** →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
- **Todos los peatones te odian:** ↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2.
- **Peatones locos:** R2, R1, ▲, ✖, L2, L1, ↑, ↓.
- **Todas las armas:** R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Mucho dinero gratis:** R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Armadura al 100%:** R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Salud al 100%:** R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Vestimenta del FBI:** →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↑, →.
- **Arreglo del coche gratis:** Si has dañado bastante la carrocería de tu coche y no quieres cambiarlo, ve a tu garaje y mete el coche. Sal andando hasta que se cierre la puerta. Vuelve a entrar y comprobarás que tu coche vuelve a estar entero.
- **Procura cansarte poco:** El personaje se cansa al rato de estar corriendo. Para evitarlo en parte, dale pequeños toques a la ✖ en lugar de tenerla siempre pulsada.

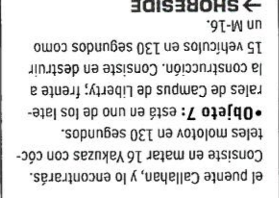
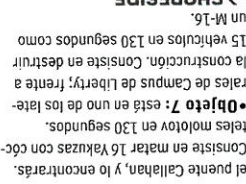
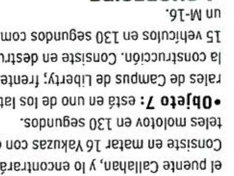



Mejor en taxi


En el puerto


Tu guarida


No pierdas tiempo


¡Misión cumplida!

4) Pisa el acelerador y llévala a un lugar tranquilo, como un descampado alejado del ruido o un oscuro callejón. Vuelve a parar el coche y fíjate en el contador de energía: tras unos cuantos "menos" la vida empezará a subir, pudiendo llegar hasta 150 puntos. **5)** Si quieres reírte un rato, puedes ver a la "parejita" en acción si cambias a la perspectiva desde el interior del coche, y pulsas L2 y R2 para ver a ambos lados. Desde luego, ¡mira qué sosos son! **6)** Cuando ella considere oportuno, bajará del coche… y aquí paz y después gloria. Bueno, paz lo que se dice paz, puede que no haya: si no has quedado satisfecho con el servicio, o te ha parecido demasiado caro, puedes bajarte del coche y reclamar parte de la cuenta con el bate de béisbol, eso sí, procura no hacer mucho ruido.

→PAQUETES OCULTOS
A lo largo y ancho de todo el mapeado del juego, hay escondidos un total de 100 paquetes. Por cada uno que recojas recibirás una pequeña suma de dinero, hasta que consigas el último, con el que conseguirás un gran premio por tu esfuerzo… Venga, a buscar tocan, porque tampoco te lo vamos a decir absolutamente todo…

→STAUNTON
•**Objeto 1:** Lo encontrarás en Bedfort Point, en el cementerio detrás de la iglesia, al que se accede por un pequeño callejón detrás de la iglesia. Consiste en acabar con 20 Yardies en 130 segundos con un lanzacohetes.
•**Objeto 2:** Está en Torrington, en las escaleras que llevan a la azotea del edificio de AMCO (AM). Tendrás 130 segundos para acabar con 17 Yardies utilizando el rifle sniper.
•**Objeto 3:** lo verás en el Parque Belleville, en el callejón que hay tras la estación de bomberos. Consiste en eliminar a 25 Yardies usando granadas en 130 segundos.
•**Objeto 4:** está en Bedford Point, en la entrada grande de la iglesia, en la parte de la derecha. Te invitará a que acabes con 25 Yakuzas en 130 segundos haciendo uso de un lanzallamas.
•**Objeto 5:** lo encontrarás en el parque Belleville, en la esquina más noreste. Consiste en destruir 8 vehículos con una escopeta en 130 segundos.
•**Objeto 6:** está en Newport, en la autopista más alta, tras pasar el salto con la rampa. Sigue al norte, mirando el puente Callahan, y lo encontrarás. Consiste en matar 16 Yakuzas con cócteles molotov en 130 segundos.
•**Objeto 7:** está en uno de los laterales de Campus de Liberty; frente a la construcción. Consiste en destruir 15 vehículos en 130 segundos con un M-16.

→SHORESIDE
•**Objeto 1:** está en Pike Creek, en una rampa en un aparcamiento. El reto consiste en acabar con 20 miembros del Cartel en 130 segundos utilizando un rifle de francotirador.
•**Objeto 2:** está en Cedar Grove, detrás del garaje que tiene aparcado un Landstalker. El reto consiste en acabar con 20 miembros del cártel en 130 segundos con un lanzallamas.
•**Objeto 3:** lo encontrarás en los Jardines de Wichita, sobre el tejado de una casa, el cual podrás ver desde una carretera empinada. Una vez lo hayas cogido, tendrás un límite de 130 segundos para acabar con 20 sureños armado sólo con una escopeta.
•**Objeto 4:** en los Jardines de Wichita, en la zona más noreste de la costa, donde la mansión del capo. Está el Este de la mesa de picnic junto al río. Tendrás que acabar con 20 sureños en 130 segundos con un M-16.
•**Objeto 5:** en Pike Creeks, en una zona a la que se accede por la parte inferior del embalse. Ve a la derecha hasta una zona con edificios: a la izquierda hay unos garajes numerados. Sube las escaleras de la derecha y llegarás a la azotea donde está el objeto. Consiste en destruir 15 vehículos en 130 segundos con un lanzacohetes.
•**Objeto 6:** está en el aeropuerto. Cerca del puente por el que abandonas Staunton hay un túnel, a la derecha. Rodea esta entrada y desciende por la pendiente de la izquierda, hasta llegar a la parte posterior de un cartel publicitario, donde verás el objeto. El reto consiste en atropellar a 20 miembros del cártel en 130 segundos.
•**Objeto 7:** nada más entrar en Pike Creek, en la primera intersección de carreteras verás dos edificios en los laterales. El de la izquierda tiene una puerta abierta para entrar, y allí encontrarás el objeto. El reto consiste en destruir 7 vehículos con otro vehículo en 130 segundos.

OBJETOS ESPECIALES

En cada isla existen objetos especiales, azules con una calavera en su interior, que activan eventos y situaciones poco corrientes y que incluso te darán armas potentes. En total son 20 objetos y al superar todos los retos que proponen, obtendrás un millón de dólares como recompensa. Estos son lugares donde encontrarás estos objetos y los eventos que activan:

→PORTLAND
•**Objeto 1:** Lo encontrarás en la zona Red Light District, en el callejón que hay detrás del edificio frente al local de Luigi. El reto consiste en acabar con 30 miembros de la banda Diablo en 130 segundos con un fusil M-16.
•**Objeto 2:** en Saint Marks, sobre las vías del tren. Para llegar a este objeto utiliza la rampa que hay junto a la entrada del metro. Cuando lo cojas, tendrás 130 segundos para destruir 10 vehículos con granadas.
•**Objeto 3:** en Trenton, en un edificio marrón frente a la vieja escuela, al que se accede entrando por una pequeña puerta, por la que cabe muy justo un coche. El objetivo es acabar con 13 vehículos en 130 segundos con el lanzacohetes.
•**Objeto 4:** lo encontrarás en Chinatown, en lo alto de una azotea, a la que accederás desde un callejón donde siempre hay aparcado un vehículo, subiendo las escaleras. Este reto consiste en acabar con 25 miembros de la Tríada haciendo uso de una Uzi.
•**Objeto 5:** te espera en Saint Marks. Desde la entrada a la casa de Salvatore, baja por la perpendicular más cercana, y entre dos garajes lo encontrarás. Consiste en acabar con 20 miembros de la mafia en 130 segundos con una AK-47.
•**Objeto 6:** lo encontrarás en Mirador de Portland. Busca el edificio de los taxis (Mean Street Taxi) y a su derecha verás un callejón, donde está el objeto. Cuando lo cojas, tendrás 130 segundos para acabar con 20 miembros de la Tríada con una escopeta.

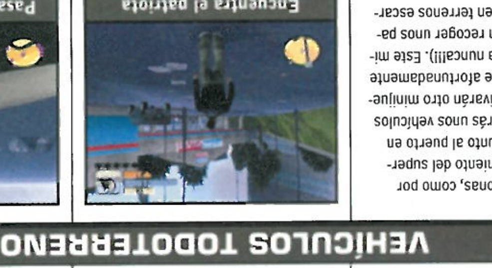
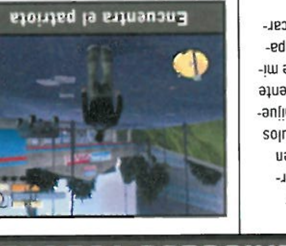
Encuentra un objeto

Recuerda el objetivo

Utiliza el arma adecuada

VEHÍCULOS TODOTERRENO

En determinadas zonas, como por ejemplo el aparcamiento del supermercado que hay junto al puerto en Portland, encontrarás unos vehículos especiales que activarán otro minijuego más (¡¡¡si es que afortunadamente *GTAIII* no se acaba nunca!!!). Este minijuego consiste en recoger unos paquetes especiales en terrenos escarpados y bastante complejos.


Encuentra el patriota


Pasa por los checkpoints

Silent Hill 2

No te vamos a contar cómo sobrevivir a este pueblo y a sus habitantes, pero sí dónde encontrar los objetos que te van a hacer falta, y los pasos a seguir para descubrir los finales de la aventura.

OBJETOS IMPORTANTES Y PUZZLES

→NIVEL 1: LLEGADA A SILENT HILL
1. Mapa de Silent Hill (general): Está en el coche de James, nada más comenzar el juego, al salir de los servicios. No te olvides de él.
2. Motosierra (objeto secreto): Cuando acabes el juego al menos una vez, podrás hacerte con este potente arma. Está en el camino que hay entre el cementerio y el túnel, incrustada en unos troncos.
3. Tablón de madera: James lo recogerá automáticamente durante la secuencia de vídeo en la que acaba con el primer enemigo del juego.
4. Radio: También la recogerás automáticamente tras acabar con el primer enemigo. Te servirá para detectar la presencia de monstruos: cuando estén cerca oirás ruido.
5. Llave de los Apartamentos: La encontrarás junto al cuerpo ensangrentado de la calle Martin.

→NIVEL 2: APARTAMENTOS WOOD SIDE
1. Mapa de los Apartamentos Wood Side: Está nada más entrar, en el tablón de anuncios de la pared de la izquierda.

2. Linterna: Este imprescindible artilugio, está en la habitación 205 (segunda planta), colgada del cuello de un maniquí con el traje de Mary.
3. Pistola: Está en un carrito de la compra, en el apartamento 301 (tercera planta), pero James sólo la verá si tienes la linterna encendida.
4. Llave de apartamento 202: La verás en el armario de estanterías de la habitación 208 (2º piso), junto al puzzle del reloj de pared.
5. Llave del reloj: Está escondida en el agujero de la pared de la derecha del apartamento 202 (segunda planta), al que podrás entrar cuando consigas la llave en el 208.
6. Llave del patio: Se encuentra en el armario empotrado del apartamento 307, justo después de la secuencia de vídeo que ves al entrar.
7. Llave de la escalera de emergencia: Está al otro lado de la reja del tercer piso y puedes llegar a ella subiendo desde la segunda planta por la escalera del ala Norte, tras pasar por el agujero que aparece cuando resuelves el puzzle del reloj, en la pared de la 208.
8. Zumo en lata: Un paquete de seis latas de zumo de naranja, junto a la puerta del apartamento 107 al final del corredor Este de la primera planta, al que sólo se puede acceder por las escaleras del ala Este, desde la tercera planta del edificio.
9. Moneda del Anciano: Aparecerá en el contenedor de basura de la calle, al final del callejón, cuando desatasques el conducto de basura del segundo piso lanzando a su interior las latas de zumo de naranja.
10. Moneda de la Serpiente: Se encuentra en el interior de un carrito de bebé, en el centro de la piscina del patio interior del complejo de apartamentos, en la planta baja. Eso sí, procura acabar con todos los monstruos antes de cogerla.

→NIVEL 2: APARTAMENTOS BLUE CREEK
1. Mapa de los Apartamentos Blue Creek: En la escalera del edificio, en el suelo a la izquierda, tras atravesar la puerta azul del corredor al que accedes desde el piso de la caja fuerte.
2. Crisma Blanco (objeto secreto, tras acabar el juego): Está en la cocina del apartamento 105 de los Blue Creek, en el 1º piso.

Linterna


Mapa

Llave apartamento

Bombilla

Huevo escarlata

Pelos

→NIVEL 11: LAKEVIEW HOTEL (DIMENSIÓN CHUNGA)
1. Libro Ceremonia Crimson (objeto secreto, cuando acabes el juego): Se encuentra en el armario que hay a la derecha de la mesa con los auriculares de la Reading Room de la dimensión chunga del Hotel. Eso sí, tienes que haberte acabado el juego.
2. Huevo Escarlata: Lo tiene uno de los "Cabeza Pirámide" de la sala Lobby en la dimensión chunga de la primera planta. Ya sabes, a pelear con ellos, que no es fácil.
3. Huevo de Color Orín: Lo tiene el segundo Cabeza Pirámide. Necesitarás los dos Huevos para desbloquear las puertas de salida, así que no te andes con remilgos.

LOS FINALES

En función de cómo hayas hecho ciertas cosas a lo largo del juego, al final te encontrarás con un desenlace u otro. Aquí te indicamos las pautas aproximadas a seguir para obtener estos finales, aunque en ciertos casos puede haber "excepciones" y puedes llegar a un nivel determinado sin seguir a rajatabla todas estas pautas:

→FINAL "DEJAR"
Es el final más feliz: María muere, pero James se desahoga y queda en paz con su mujer, Mary, después de reconocer que la mató. Para enmendar su error, adopta a Laura.
Para conseguir este final, debes procurar que James no sufra demasiados daños y tendrás que evitar a muchos enemigos (nada de violencia innecesaria). No vuelvas al parque innecesariamente, hiere a María unas cuantas veces y examina a menudo la carta y la foto de Mary. Tras encontrarte con María en el parque, ve enseguida al Hospital y llévala tan pronto como puedas a la habitación S3. En el pasillo del final, escucha entero el diálogo de Mary antes de cruzar la puerta.

→FINAL "RENACIMIENTO"
La única forma de conseguir este final es encontrar los cuatro objetos secretos que estarán disponibles la segunda vez que juegues, después de haberte pasado el juego una vez. Los objetos secretos son los que te hemos comentado a lo largo de la ficha: el Libro de las Memorias Perdidas, el Libro de Ceremonias Crimson, el Crisma blanco y la Copa de Obsidiana.
Es un final bastante triste para el pobre James, pero te servirá para desbloquear la llave de la caseta del perro y, con ello, el quinto final.

→FINAL "MARÍA"
Es uno de los más interesantes: James se olvida por completo de su difunta mujer y se larga con María.
Para obtener este final tienes que hacer todo lo contrario a lo que te hemos dicho para el primero: no mires la carta ni la foto de tu mujer en el menú, intenta no herir a María y protégela.
Pasa tanto tiempo como puedas con ella y ve a verla a la habitación del hospital en la que descansa unas cuantas veces. Sé cariñoso. En el Laberinto, después de la secuencia de vídeo en la que ves que María está muerta, intenta volver a entrar en la habitación para verla de nuevo (no podrás hacerlo), como si realmente la chica te importase. Y lo más importante. En el largo pasillo del final, corre sin hacer caso al diálogo de Mary y cruza la puerta antes de que acabe.

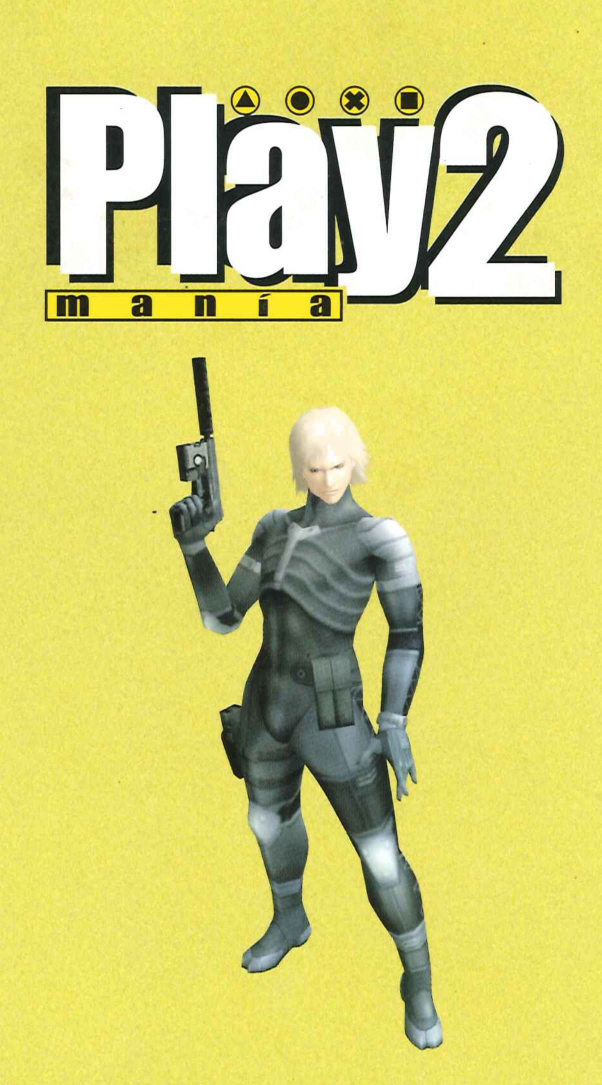
→FINAL "AGUA"
No es de los mejores, pero hay que verlos todos, ¿no? Para obtenerlo, examina el cuchillo de Ángela alguna vez a lo largo del juego, lee el diario que hay en una de las esquinas de la azotea del hospital antes del vídeo del malo encapuchado y asegúrate de escuchar toda la conversación en los auriculares de la Reading Room de la dimensión chunga del Hotel. En el pasillo del final del juego, escucha el diálogo de Mary entero.

→FINAL "PERRO"
Éste es algo así como el "final secreto". Para desbloquearlo tienes que conseguir el final Renacimiento o los otros tres finales "normales". Así, la siguiente vez que juegues hallarás una llave en la caseta de perro que hay cerca de Jack's Inn. Podrás usar esta llave en la dimensión chunga del Hotel, después de ver el vídeo en la habitación de Mary, para abrir la puerta de la habitación "Observation Room", en el tercer piso. De todas formas, si quieres ver otro final enseguida sin tener que repetir todo el juego, salva la partida justo antes de entrar (y después, acaba el juego sin usar esta llave, claro). ¿Conoces todos los finales? Bien, pues es el momento de empezar con el resto de niveles de dificultad.



Suplemento realizado por el equipo Play2Manía





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 52